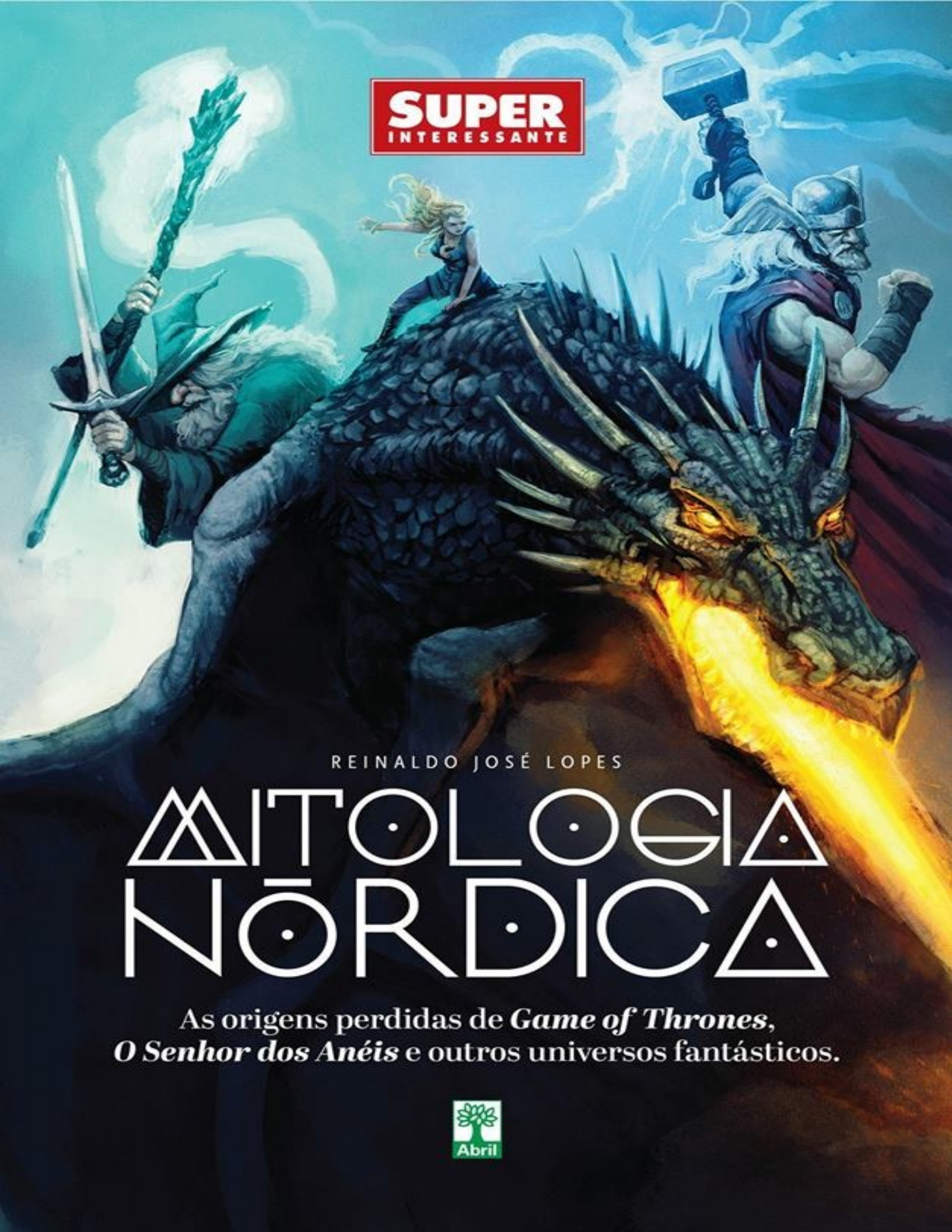




SUPER
INTERESSANTE

REINALDO JOSÉ LOPES

MITOLOGIA NÓRDICA

As origens perdidas de *Game of Thrones*,
O Senhor dos Anéis e outros universos fantásticos.







REINALDO JOSÉ LOPES

MITOLOGIA NÓRDICA

Este livro é dedicado à memória de J.R.R. Tolkien.

“Não acho que vocês sejam capazes de perceber, não acho que nenhum de nós seja capaz de perceber a força, a força daimônica que os grandes mitos e lendas têm. Da profundidade das emoções e percepções que os geraram, e da multiplicação deles em muitas mentes – e cada uma dessas mentes, reparem, um motor de energia obscurecida, mas incomensurável. Eles são como um explosivo: podem produzir lentamente um calor constante para mentes vivas, mas, se detonados de repente, poderiam ser deflagrados com estrondo. Sim: poderiam produzir uma perturbação no mundo primário real.”

(J.R.R. Tolkien, The Notion Club Papers)

SUMÁRIO

- [Introdução: Confissões de um fã do Thor](#)
- [Parte I: Mitologia Nórdica](#)
 1. [Lobos vindos do Norte](#)
 2. [No princípio, gelo e lava](#)
 3. [O quem é quem dos deuses](#)
 4. [As péssimas ideias de Loki](#)
 5. [A vez em que Thor foi derrotado](#)
 6. [O cuspe e a poesia](#)
 7. [Como Balder vai para o inferno](#)
 8. [Sigurd, o matador de dragões](#)
 9. [O inverno está chegando](#)
- [Parte II: Mitologia celta](#)
 1. [Os senhores da Europa – por alguns séculos](#)
 2. [Os deuses irlandeses](#)
 3. [O invencível Cú Chulainn](#)
 4. [Troca-troca de casais reais](#)
 5. [Irlandeses, caldeirões mágicos e cabeças cortadas](#)
 6. [O reino vazio e uma infestação de ratos encantados](#)
 7. [A virgem, os porcos e um adultério sanguinário](#)
- [Parte III: Game of Thrones e a Mitologia Moderna](#)
 1. [Mitos transformados](#)
 2. [As origens de Game of Thrones](#)

INTRODUÇÃO

CONFISSÕES DE UM FÃ DO THOR



OI, MEU NOME É REINALDO e eu já sofri *bullying* por ser fã do Thor.

Alerta de papo de velho: isso foi na primeira metade dos anos 1990, numa época em que (praticamente) ninguém ainda usava internet no Brasil e não existiam filmes blockbusters da Marvel, muito menos os estrelados pelo Deus do Trovão. O Thor que eu conhecia era o dos quadrinhos – para ser mais preciso, o dos gibis em formato pequeno (o famigerado “formatinho”, no qual hoje só saem as historinhas da Turma da Mônica ou da Disney). “Sério que você gosta do Thor? Personagem chorão do caramba, só sabe ficar chamando o papai quando a coisa aperta”, zoava o Osmar, meu vizinho e colega de escola do sexto ao oitavo ano do ensino fundamental (a gente ainda dizia “ginásio” naqueles dias longínquos), sujeito responsável por me apresentar às HQs de super-heróis e meu primeiro mestre de RPG.

Sim, o Thor dos quadrinhos tinha acabado de passar por uma fase meio deprê em que deixava a barba crescer, ficava com os ossos quebradiços, perdia seu legendário martelo para um rival alienígena (graaande Bill Raio Beta!) e até batia as botas asgardianas (temporariamente, é claro, já que estamos falando de um super-herói que, ainda por cima, é uma divindade). Inconformado com a maré de azar, Thor ficava chamando em vão seu pai, que parecia tê-lo abandonado de vez.

Nada disso foi suficiente para acabar com a minha empolgação pelo personagem. As histórias eram escritas pelos roteiristas da Marvel (entre eles, o grande Walt Simonson), gente que vivia com a corda no pescoço por causa dos prazos malucos e que nem sempre estava inspiradíssima. Mas, em geral, eles tinham o bom senso de usar ao máximo o manancial caudaloso de narrativas e personagens da mitologia nórdica, o berço do “verdadeiro” Thor. Havia alguma coisa de indefinivelmente épico naquele universo: grandes ferreiros anões, um dragão tão grande que chegava a ocupar todo o leito do Oceano primordial, elfos negros, poderosos corcéis, os Nove Mundos e o Ragnarök. E havia, pura e

simplesmente, os nomes, que eram capazes de mexer comigo de um jeito que até hoje não consigo explicar direito e me fazem adotar inconscientemente um sotaque viking de araque toda vez que tento pronunciá-los: Balder, Heimdall, Utgard-Loki, Yggdrasil. Fui completamente fisgado – acho que engoli o anzol e estou com ele na goela até hoje, aliás.

Este livro é uma tentativa de ajudar você a beber essa inspiração mítica direto na fonte. O gentil leitor pode não ser fã do Thor como este escriba, mas sou capaz de apostar (já que abriu este livro) que alguma vez você já foi capturado pela grandiosidade, pela intriga e pela sanguinolência de *Game of Thrones* (ou de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, se preferir o título dos livros originais), pela magia narrativa de *O Senhor dos Anéis* ou por outros livros, filmes, séries e até games que jamais teriam visto a luz do dia se alguns gênios e/ou malucos não tivessem redescoberto a força primeva das antigas mitologias do norte da Europa ao longo do último par de séculos. Se você tem algum interesse em entender o magnetismo dessas grandes histórias modernas, faz um bocado de sentido investigar como eram as versões originais que as inspiraram, pode acreditar.

Quando digo “versões originais”, é bom você ler na expressão uma ênfase especial no plural. Como costumam repetir os que entendem desse assunto: as variantes – versões complementares, discordantes, às vezes diametralmente opostas da mesma história – são o “pulmão do mito”. Ou seja, é justamente porque existe uma grande diversidade de formas da mesma história mitológica que a gente pode dizer que aquele mito específico está vivo na cultura de um povo, assumindo novas, maravilhosas e assustadoras características conforme ele se adapta à passagem do tempo e a novas circunstâncias sociais, rituais ou até políticas. Mitos, como espécies, também evoluem.

É claro que eu e você haveríamos de enlouquecer se todas as variantes das nossas histórias míticas fossem registradas por aqui, sem falar no tamanho gigantesco que o livro ganharia – só as múltiplas variações da saga de Sigurd, o matador de dragões mais célebre da Idade Média depois de São Jorge, já seriam suficientes para encher um volume, e daqueles bem gordinhos. Por isso, a ideia é registrar principalmente as formas mais influentes de cada mito, mas não sem dar algumas pistas divertidas sobre a riqueza e a diversidade de versões que estão por trás de cada trama aparentemente linear. O engraçado é que nem sempre essas variantes mais famosas fazem muito sentido da nossa perspectiva moderna, e às vezes elas possuem imensas lacunas sobre o que teria acontecido com os personagens – outro motivo interessante para utilizar as diferentes versões, nem que seja para tapar esses buracos. Fique tranquilo, eu aviso quando tiver de fazer esse tipo de costura.

Mencionei, no parágrafo retrasado, o norte da Europa como o grande

caldeirão cultural onde foram cozinhados os mitos do nosso cardápio. Talvez seja bom explicar melhor isso, uma vez que vivemos num país que está longe de ter uma ligação muito estreita com aquela parte do mundo do ponto de vista histórico, étnico ou cultural. Que fique bem claro: nenhuma mitologia é intrinsecamente melhor que a outra, seja lá o que isso signifique, e decerto seria possível produzir dezenas de livros fantásticos recontando as histórias tradicionais das nossas centenas de etnias indígenas, dos povos da África ou das tribos de Papua-Nova Guiné. (Se alguém estiver interessado em livros desse tipo no futuro, por favor me contratem, gente!) Por outro lado, aqui não faltam boas obras de referência – inclusive as editadas pela própria SUPER – sobre o universo mitológico da Grécia Antiga e o de seus sucessores romanos, ainda o mais influente de todos os tempos, em especial entre nós, que falamos uma língua que não passa de latim mal-ajambrado. Entre esses dois extremos, temos um problema inescapável: o impacto cultural do que chamei de mitologias do norte da Europa – para os propósitos deste livro, estamos falando das mitologias nórdica/germânica e celta – nunca foi tão relevante quanto agora, justamente graças a *Game of Thrones* e outros fenômenos similares, mas ainda é uma dor de cabeça tremenda achar informações confiáveis, e de preferência agradáveis de ler, sobre esses mundos fantásticos em português. É esse tipo de material que eu espero que vocês tenham em mãos ao adquirir este livrinho, senhoras e senhores.

De mais a mais, se nem todo mundo ficar satisfeito com os motivos expostos acima, dá para argumentar que a conexão histórica Brasil-mitos do Norte, ainda que não seja visceral, também não é de se jogar fora totalmente. Quando pensamos nos celtas hoje, por exemplo, o que vem à mente são os ruivos branquelos da Escócia e da Irlanda (nada contra ruivos branquelos, gente...), mas é preciso lembrar que, antes de os romanos resolverem sair tocando o terror Europa afora, regiões como os atuais territórios da Espanha e de Portugal, e até o norte da Itália, eram considerados parte dos domínios célticos. Isso significa que há uma chance considerável de que você, brasileiro descendente de ibéricos e/ou italianos, conte com ao menos um punhado de ancestrais que falavam alguma coisa vagamente aparentada com o gaélico moderno e adoravam Lugus, deus da luz e dos juramentos (o nome do sujeito ainda sobrevive no da cidade espanhola de Lugo, na Galícia, veja só).

Da mesma forma, quando a parte oeste do Império Romano finalmente começa a rachar para valer a partir do ano 410 d.C., os novos donos da Espanha, de Portugal e da Itália, “bárbaros” de origem germânica como os visigodos, os lombardos e os ostrogodos, eram descendentes de gente que adorava Odin e Thor. Embora já tivessem abandonado os velhos deuses de Asgard em favor de uma variante herética do cristianismo, os guerreiros barbudos, com suas vitórias

contra o que restava do poder de Roma, geraram ondas de choque lendárias que chegaram até a Noruega e a Groenlândia, influenciando pesadamente as histórias contadas pelos vikings em volta da fogueira. E foram essas dinastias bárbaras (mencionadas até na obra-prima nórdica conhecida como *Saga dos Volsungos* e estrelada por Sigurd, o matador de dragões) as responsáveis por criar as monarquias medievais que estão por trás do status de Portugal e da Espanha como nações independentes, e não meros pedaços do Império Romano. O mundo antigo e medieval era mais globalizado do que a gente imagina, ainda que essa fosse uma globalização em câmera lenta se comparada com a nossa.

MAIS DETALHES DO CARDÁPIO

Seguindo o exemplo de Odin, sujeito que nunca deixava faltar carne de javali de primeira nem bebida boa nos banquetes de seus guerreiros no palácio de Valhalla, está na hora de apresentar em detalhes o cardápio deste livro e torcer para que você o julgue apetitoso.

A primeira parte do livro versará sobre a mitologia nórdica, e a ideia é que ela sirva como o principal exemplo de um conjunto mais amplo de histórias tradicionais da antiga Europa, a mitologia germânica (usei o termo “nórdica/germânica” lá atrás, aliás). Explicando um pouco melhor: as línguas e culturas nórdicas de hoje – correspondentes a países como a Suécia, a Noruega e a Dinamarca – possuem parentesco relativamente próximo com os idiomas e tradições culturais da Inglaterra, da Alemanha e da Holanda, entre outros países. Considera-se que toda essa gente fala idiomas ditos *germânicos* (as línguas nórdicas são, portanto, um subgrupo dessa grande família germânica).

Como já ensinava o velho J.R.R. (John Ronald Reuel) Tolkien (1892-1973), autor de *O Senhor dos Anéis*, línguas e mitos costumam ser irmãos siameses, ou pelo menos irmãos gêmeos que raramente se desgrudam: gente que fala línguas aparentadas tende a contar histórias parecidas sobre as origens do cosmos, dos deuses e dos homens. Assim é, ao menos até onde conseguimos enxergar da nossa perspectiva limitada moderna, no caso dos povos germânicos. Digo “limitada” porque, no que diz respeito à maioria desses grupos, o que chegou até nós foi um montão de caquinhos: inscrições num túmulo aqui, estranhos caracteres gravados no punho de uma espada acolá, menções a nomes de deuses, algumas superstições e textos de supostos feitiços – e praticamente mais nada. Ninguém nunca registrou um mito da Criação narrado pelas tribos que se fixaram na atual Holanda, por exemplo, ou aventuras do deus trapaceiro Loki contadas pelos guerreiros lombardos que conquistaram o norte da Itália a partir

do século 6º d.C.

Para nossa sorte, porém, após a cristianização da Escandinávia, eruditos e poetas, quase todos moradores da pequena Islândia, decidiram que seria interessante colocar no papel (aliás, no pergaminho, para ser exato) relatos em prosa e verso sobre os deuses e heróis que tinham sido tão importantes para seus antepassados pagãos. É praticamente certo que esses relatos islandeses tardios são bem diferentes das muitas histórias sobre personagens equivalentes que eram contadas por outros povos germânicos – até porque, como já vimos, a essência do mito é a variabilidade –, mas elas são, de longe, o melhor material que temos no que diz respeito às tradições germânicas.

A segunda parte do livro abordará os celtas, dos quais já falamos um pouquinho. A situação deles, no fundo, é bastante parecida com a dos povos germânicos. Quem já leu *Asterix* alguma vez na vida (e, se você ainda não está nessa lista, faça um favor a você mesmo e adquira/empreste/furte logo algum dos gibis do guerreiro baixinho) sabe que o território mais ou menos equivalente à atual França, na época do general romano Júlio César (100 a.C.-44 a.C.), era povoada pelas famosas tribos gaulesas, sendo, por isso mesmo, conhecida como Gália. Os gauleses eram, então, o mais importante grupo celta, que também tinha representantes do outro lado do Canal da Mancha (onde hoje estão a Inglaterra, a Escócia, o País de Gales e a Irlanda) e até na Turquia. Autores romanos mencionam alguns dos deuses desse monte de gente, às vezes identificando-os com seus supostos equivalentes em Roma, como Marte ou Mercúrio; temos certas inscrições enigmáticas, uma ou outra estátua de divindade (retratada, não raro, com influência da arte greco-romana), pedaços de templos; mas pouquíssima narrativa sobre as peripécias desses seres mitológicos.

Mais uma vez, foram os interesses peculiares e meio nerds de escritores da Idade Média que salvaram os ciclos mitológicos celtas do esquecimento quase completo. Trabalhando basicamente nas regiões mais remotas do País de Gales e da Irlanda, esses autores, muitos deles provavelmente monges, preservaram e recriaram narrativas sobre os heróis, os semideuses e as divindades do passado fabuloso, sobre as misteriosas interações entre os habitantes do Outro Mundo (às vezes vistos como habitantes de imensos túmulos pré-históricos) e os mortais. Até onde sabemos, foi da fusão desses elementos míticos celtas com as vagas memórias da bagunça militar e social causada pelo fim do Império Romano que surgiram as primeiras histórias sobre o rei Arthur.

Nosso capítulo derradeiro tratará do grande renascimento desses mitos a partir do século 19. Veremos que tudo começou com a onda de nacionalismo que varreu a Europa de então: quando países nascem ou assumem papel imperial, mitos se tornam (quase) tão importantes quanto bons exércitos como

instrumentos para definir o novo papel dessas nações no mundo. O que poucos nacionalistas empolgados de 1800 e bolinha devem ter imaginado, no entanto, é que essas histórias acabariam se tornando veículos importantes de reflexões sobre a natureza humana, sobre o enigma do mal, os horrores da guerra e as tentações do poder – e também máquinas de ganhar dinheiro nas mãos dos autores e produtores certos.

Na medida do possível, cada uma das três partes do livro terá mais ou menos a mesma estrutura. Começamos com uma rápida introdução histórica e arqueológica a respeito da cultura que criou os mitos em questão e contamos quais fontes antigas – tanto na forma de textos como na de artefatos – ajudam-nos a reconstruir aquela mitologia. Aliás, estou usando os termos “mito” e “mitologia” sem muito rigor metodológico por enquanto, mas talvez seja legal você ter em mente alguns senões importantes sobre essas palavras e seu significado. É comum que os especialistas prefiram aplicar a designação de mito propriamente dito apenas às narrativas em que os deuses são os protagonistas, principalmente se elas tiverem caráter cosmogônico (ou seja, contam como o Universo surgiu), servirem para explicar a origem de costumes ou rituais importantes para os membros da cultura que as criaram ou ajudarem a elucidar a natureza das coisas.

Os mitos “puro-sangue” muitas vezes parecem ter também algum aspecto ritualístico e religioso escondido lá no âmago deles, sugerindo que, com alguma frequência, não eram apenas histórias contadas de pai para filho ou de mestres para pupilos, mas manuais sobre como proceder em situações particularmente sagradas, ou reflexos dessas situações. Digamos, por exemplo, que em determinada cerimônia um rei devia abençoar a terra prestes a ser semeada para que ela desse bom fruto na colheita que viria meses depois: faz sentido imaginar que, durante esse rito, sacerdotes ou bardos poderiam recitar o mito que narrava o casamento entre o chefe dos deuses (simbolizado pelo rei) e a deusa-mãe da Terra (simbolizada, óbvio, pela terra recém-semeada). Esse tipo de união sacra, aliás, tem até um nome técnico em grego, bastante usado pelos especialistas em mitologia: *hierôs gamos*, ou seja, “casamento sagrado”.

Por outro lado, se numa narrativa tradicional há elementos fantásticos – monstros, dragões, raças de seres inteligentes que não são humanos, uso generoso da magia etc. –, mas os principais personagens são basicamente pessoas como nós, ainda que capazes de grandes feitos, podemos estar no território da chamada *lenda heroica*, e não do mito em sentido estrito. O próprio Tolkien, por exemplo, preferia chamar o conjunto de narrativas que ele mesmo inventou de *legendarium* (algo como “coleção de lendas”, em latim), e não de mitologia, já que, de fato, as lendas heroicas predominam em sua obra, se

comparadas aos feitos das figuras divinas nos primórdios do tempo.

Tracei essa distinção geral entre os dois tipos de história para explicar que, nos nossos capítulos, após a introdução com o contexto geográfico, histórico e arqueológico, a ideia é começar com os mitos de sabor mais cosmogônico – as origens dos deuses, dos seres humanos e do Universo –, traçar pequenos perfis das divindades, esboçar as principais narrativas que versam sobre elas e concluir com as grandes lendas heroicas de cada cultura. Vai ser divertido, senhoras e senhores.

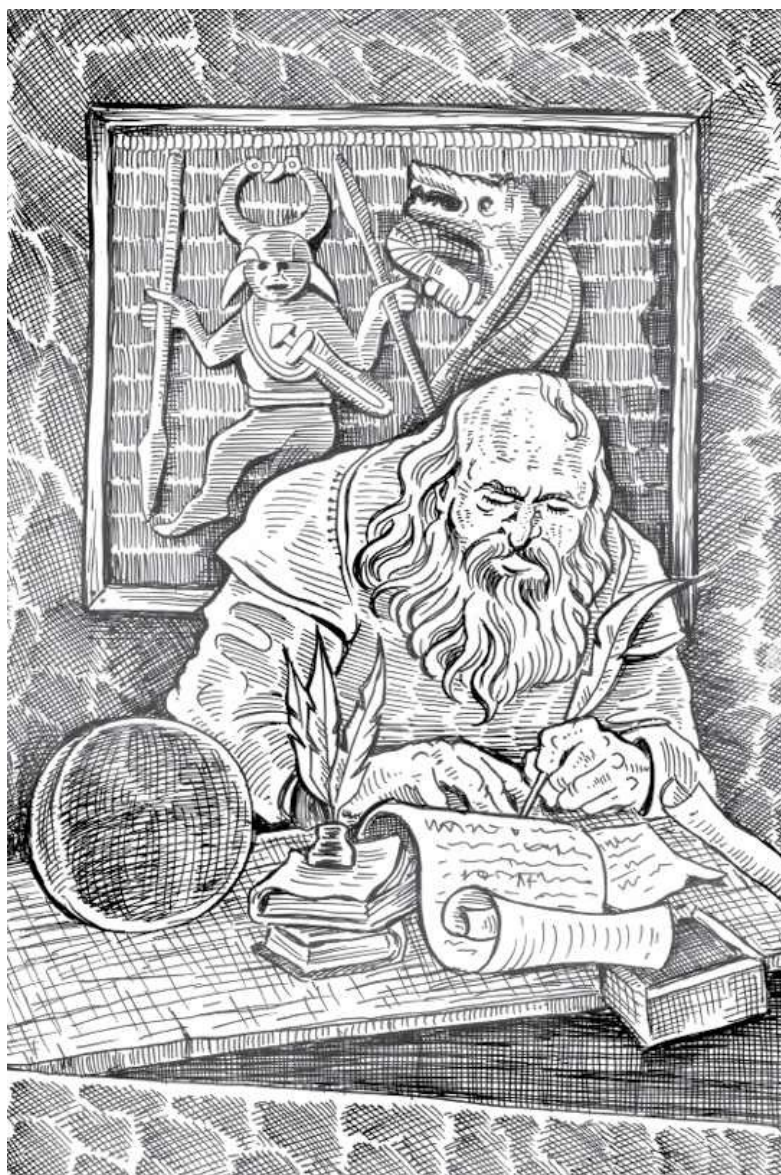
Acho que, à guisa de introito, já está bom demais, certo? Está na hora de conhecer Thor e companhia mais de perto – sem levar nenhuma martelada, de preferência.



PARTE I
MITOLOGIA NÓRDICA

***“O gado morre, morrem os parentes,
Tu também hás de morrer;
Mas a glória de um bom nome nunca morre
Para o homem que consegue obtê-la”***

*(Hávamál, Edda Poética,
manuscrito composto por volta de 1200 d.C.)*



CAPÍTULO 1
LOBOS VINDOS DO NORTE



COMECEMOS O LIVRO com um aviso de utilidade pública: pelo amor de Odin, nunca diga “mitologia viking”, mui nobre leitor. Seria mais ou menos como usar o termo “mitologia dos legionários” para designar os mitos da Roma antiga. Assim como os legionários eram os soldados das legiões (exércitos) romanas, não correspondendo, portanto, a todo o povo dos Césares, o termo “viking” não designava uma etnia, mas sim, ao que tudo indica, uma ocupação: a dos sujeitos que se lançavam ao mar em viagens de longa distância, que podiam ter como objetivo investidas militares, comércio ou, já que ninguém é de ferro, um pouco das duas coisas, dependendo do porto onde o navio desembarcava. É nesse sentido que o termo é utilizado nos textos medievais descrevendo o “comportamento viking” que chegaram até nós. Beleza?

Tendo tirado esse bode da sala, vamos a outro ponto importante: contexto. Como tivemos ocasião de ver no capítulo introdutório, os territórios que historicamente foram a fonte das expedições dos vikings também são os principais responsáveis por preservar dados substanciais sobre as narrativas mitológicas dos antigos povos germânicos. Para situar melhor esse pessoal no mapa-múndi moderno, estamos falando da região que, na Europa continental, abrange a Dinamarca, a Suécia e a Noruega.

A primeira coisa importante a se ter em mente em relação a essa área é que ela ficou de fora dos domínios do Império Romano, senhor quase absoluto da Europa (e da África do Norte, e de um bom pedaço do Oriente Médio também) mais ou menos entre a época do nascimento de Cristo e o ano 400 d.C. Por motivos logísticos e econômicos, a expansão romana chegou ao sul da atual Alemanha, mas não foi adiante, deixando a maior parte dos antigos povos germânicos livres para tocar sua vida sem ter de responder a um imperador (ou para atacar as fronteiras romanas de vez em quando, gerando conflitos como o retratado na memorável cena inicial do filme *Gladiador*). Os dados arqueológicos revelam sinais abundantes de comércio entre os domínios de Roma e os grupos ao norte da fronteira, mas, do ponto de vista político e social, os nórdicos da Antiguidade continuavam a viver em vilas, com um estilo de vida fortemente agrário e tribal, no qual quase nenhum chefe conseguia comandar mais do que algumas centenas ou, com muita sorte, poucos milhares de guerreiros. Mais importante ainda da perspectiva da nossa história, enquanto o Império Romano se torna oficialmente cristão e abole todos os cultos politeístas (os que adoram diversos deuses ao mesmo tempo) em 380 d.C., os povos do extremo norte quase não sentem as influências desse novo ambiente religioso,

continuando a cultuar suas divindades ancestrais por séculos, o que também deve ter contribuído para a preservação das tradições a respeito desses deuses por lá.

O fim de Roma como potência imperial não foi o fim do processo de cristianização da Europa Ocidental, no entanto. Os reinos germânicos que tomaram o lugar do antigo império na Espanha, na Gália (atual França) e na Itália foram criados por chefes guerreiros que já tinham aderido à nova fé ou que logo acharam que valia a pena aceitar o batismo, como já vimos. Já a Bretanha romana, mais ou menos correspondente à Inglaterra, ao País de Gales e ao sul da Escócia modernos, foi quase toda invadida e conquistada por guerreiros germânicos pagãos – os anglos, saxões e jutos – vindos da atual fronteira entre a Alemanha e a Dinamarca, gente que tinha muita coisa em comum com seus vizinhos escandinavos. Tais tribos retalharam o solo bretão entre si, lá criaram seus próprios reinos e, após alguns séculos, mais ou menos a partir do ano 600 d.C., começaram a aceitar a presença de missionários cristãos, como monges vindos da Irlanda e até da própria Roma. No fim das contas, também os anglo-saxões acabaram trocando Woden (Odin) e Thunor (Thor) por Jesus Cristo, de modo mais ou menos pacífico. Coisa bem diferente aconteceu com as tribos do norte da Alemanha, como os saxões (sim, os parentes dos conquistadores da Inglaterra que ficaram no continente e não cruzaram o mar). Na base da pancadaria, o imperador germânico Carlos Magno (742-814) os subjugou e impôs a fé cristã a eles.

Ou seja, podemos dizer que os últimos pagãos de fala germânica da Europa foram os escandinavos. E, logo depois que Carlos Magno cristianizou a Saxônia a ferro e fogo, temos a primeira notícia de um ataque viking – ironicamente, uma incursão que desembarcou na ilha de Lindisfarne, parte do reino cristão de Nortúmbria (norte da Inglaterra), então ocupada por um monastério, no ano de 793. Era a história se repetindo como tragédia: os descendentes dos invasores anglo-saxões estavam sentindo na pele o que era ser atacado por guerreiros vindos do mar. “Os pagãos derramaram o sangue dos santos em torno do altar e pisotearam os corpos dos santos no templo de Deus, como esterco nas ruas”, escreveu consternado o erudito anglo-saxão Alcuíno de York, então um dos membros mais importantes da corte de Carlos Magno, ao saber do desastre.

O massacre em Lindisfarne foi só um gostinho do que estava por vir. Nos séculos seguintes, frotas nórdicas cada vez maiores, normalmente vindas da Dinamarca e da Noruega, puseram-se a obter quantidades cada vez mais vultosas de metais preciosos e escravos nos dois lados do canal da Mancha, chegando perto de dominar todos os reinos ingleses e fundando seu próprio ducado, o da Normandia, no território governado pelos descendentes de Carlos Magno. (“Normandia”, aliás, vem do termo usado para designar os “homens do norte”

em latim.) Na parte oriental da Europa, grupos formados principalmente por senhores da guerra suecos foram subindo os grandes rios da região e, com o apelido de *Rus*, tornaram-se os fundadores dos Estados que dariam origem à Rússia e à Ucrânia. Isso quando não se alistavam como mercenários de elite no exército do Império Bizantino, formando uma unidade militar só sua, a chamada Guarda Varangiana. Chefes vikings fundaram Dublin, na Irlanda; outros conquistaram as ilhas da costa ocidental da Escócia; e os mais aventureiros e malucos de todos, avançando para regiões desconhecidas do Atlântico, chegaram à Islândia (praticamente desabitada, pelo que sabemos), à Groenlândia e até ao litoral da América do Norte (ambas habitadíssimas por povos indígenas). Coloque tudo isso no mapa e você perceberá como era gigantesco o “mundo viking” em seu auge.

As razões que levaram a essa expansão impressionante ainda não estão totalmente claras. Uma ideia que já foi muito popular, a da escassez de terras na Escandinávia como motor do êxodo viking, aparentemente não cola mais. Como explica o historiador britânico Peter Heather, do King’s College de Londres, em seu livro *Empires and Barbarians* (“Impérios e Bárbaros”), os dados arqueológicos indicam que, na verdade, os territórios escandinavos estavam sendo *menos* explorados do ponto de vista agrícola no começo da chamada Era Viking (a era dos grandes ataques e das expedições colonizadoras) do que nos séculos que vieram *depois* da expansão, a julgar pelas áreas desmatadas para o plantio nos respectivos períodos. E a população nórdica parece ter sido mais densa dois ou três séculos *antes* da Era Viking. Falta de terra para plantar parece não ter sido o problema. Ao mesmo tempo, só temos evidências da fabricação de barcos relativamente grandes e com velas na região – o tipo de embarcação que é indispensável para as travessias oceânicas nas quais os vikings se tornaram especialistas – depois do ano 700 d.C., uma data suspeitamente próxima do ataque aos monges ingleses. Antes disso, os barcos nórdicos eram basicamente canoas, movidas apenas a remo.

O engraçado é que a tecnologia para construir barcos similares aos do auge da Era Viking já estava disponível nas regiões europeias mais ao Sul havia muito tempo. Heather argumenta que a adoção dessas técnicas por parte dos nórdicos naquele exato momento não foi mera coincidência. Mais ou menos recuperada do baque do fim do Império Romano e com populações já cristianizadas ao norte da antiga fronteira, a Europa Ocidental do século 8º d.C. estava passando por uma modesta fase de aumento do comércio internacional e de integração política, com novos portos sendo construídos ou aumentados em regiões como a da foz do Rio Reno, na atual Holanda, na costa inglesa ou no norte da França (na época, a *Francia*, dominada pela tribo germânica dos francos). Portos desse tipo

significavam cada vez mais dinheiro correndo solto pelo litoral europeu: ouro e prata dos quais era possível obter um quinhão literalmente vendendo seu peixe, pelo comércio – ou na base da machadada, se você não tivesse muitos problemas éticos com a ideia de virar pirata.

Para o historiador britânico, os primeiros vikings sacaram essa oportunidade, aprenderam a construir navios a vela versáteis, rápidos e robustos, e rumaram para o Sul em busca de fama e fortuna. Como efeito colateral, acabaram descobrindo que monastérios, igrejas e outros centros cristãos podiam ser uma fonte fabulosa de metal precioso, sem ninguém parrudo nas imediações para proteger tanta riqueza – o que, de novo, explica o que aconteceu em Lindisfarne.

De certo modo, com o passar dos séculos, o avanço viking acabou sendo vitimado por seu próprio sucesso. A partir do momento em que os navegantes nórdicos deixaram de simplesmente pilhar o mais rápido possível as regiões costeiras, voltando para casa carregados de butim, e decidiram que era uma boa ideia se fixar nas terras europeias mais ao Sul, explorando-as em tempo integral, eles acabaram envolvidos permanentemente na trama de relações políticas e econômicas do continente – e estamos falando de um continente que se tornava cada vez mais cristão. Era inviável manter a crença nos velhos deuses e ao mesmo tempo cultivar alianças com potências emergentes, como o Sacro Império Romano-Germânico (cujo embrião surgiu quando o próprio papa coroou Carlos Magno em Roma, no Natal do ano 800), a França e a Inglaterra unificada, que se tornou um reino governado por um só soberano justamente graças à reação contra os invasores escandinavos. Entre os anos 900 e 1100, mais ou menos, os povos germânicos do extremo Norte foram abraçando paulatinamente o cristianismo, com a chegada de missionários, a construção de igrejas e monastérios, o batismo de reis (em geral seguidos por seus principais nobres) e alguns conflitos religiosos sérios entre adeptos da nova e da antiga fé.

É aqui que preciso destacar mais uma vez o papel central da pequenina Islândia na preservação de grande parte da herança pagã escandinava. Perdida lá nos cafundós do Atlântico Norte, colonizada por imigrantes noruegueses que começaram a botar os pés na ilha nos anos 870, aparentemente fugindo do processo de centralização política que acabaria por transformar a Noruega num reino unificado, a Islândia se tornou o ambiente ideal para a conservação de antigas tradições: um lugar altamente fora de mão, povoado por gente que queria manter seu modo de vida original a todo custo. Provavelmente não por acaso, o islandês moderno é, de longe, a língua que mais se aproxima do idioma falado pelos nórdicos da Era Viking (na época, ainda não havia diferenças significativas entre dinamarquês, norueguês, islandês e sueco, como há hoje). Esse espírito conservador, por assim dizer, acabou até criando um nicho para os islandeses no

mercado de trabalho medieval: a ilha virou exportadora dos chamados escaldos, os grandes poetas e bardos do mundo nórdico.

Trata-se de um ponto-chave, e eu já explico o porquê. Se você já teve a chance de ler os textos de alguns dos grandes poetas da Antiguidade greco-romana, como os gregos Homero, Hesíodo e Píndaro, ou então os romanos Virgílio e Ovídio, certamente percebeu que a arte desses sujeitos dependia muito das referências a episódios das mitologias grega e romana (o mesmo vale para o auge do teatro grego, produzido na Atenas do século 5º a.C.). As aventuras e amores de deuses e heróis eram a principal matéria-prima e compunham o pano de fundo essencial para a imaginação literária e para a cultura daquele período – nenhuma pessoa poderia se considerar nobre e culta se não soubesse quais tinham sido os celebérrimos Doze Trabalhos do herói Hércules, ou que os deuses Apolo e Ártemis eram irmãos gêmeos. A mesma coisa, consideradas as devidas proporções, valia para a nobreza escandinava (com exceção do fato de que ela não estava imbuída de uma cultura livresca, como a dos gregos e romanos; aliás, antes da chegada do cristianismo, nem livro esse povo tinha, escrevendo no máximo em pedra, metal e outras superfícies duras usando runas). Se um escaldo se punha a arquitetar aquela puxação de saco básica de certo chefe guerreiro, almejando ser recompensado por ele com alguns braceletes ou anéis de ouro, a melhor aposta era comparar suas aventuras às lutas de Thor contra os gigantes ou afirmar que, após uma vida de combates gloriosos, o brutamontes em questão certamente seria recrutado como membro dos Einherjar (pronuncia-se “êinheriar”), os guerreiros imortais de Odin que lutarão ao lado dos deuses no fim dos tempos (mais sobre esse mito em breve).

Dito desse jeito, parece coisa simples, mas os escaldos top de linha eram os sujeitos que conseguiam usar essas referências mitológicas do jeito mais retorcidamente maluco possível, seguindo regras complicadas de métrica e empregando os chamados *kennings*, comparações nas quais duas ou mais palavras, unidas de modo poético, fazem alusão a um objeto, um personagem ou uma ideia. Quê? Você quer um exemplo? Jura? Bom, que tal este aqui?

“Aquele que, esplêndido, odeia o fogo do mar defende a amada do inimigo do lobo; proas de navios estão dispostas diante da fronte íngreme da esposa do amigo de Mímir.”

Se você não entendeu porcaria nenhuma, não se preocupe: a princípio, eu também não. Essa passagem curtinha tem pelo menos três *kennings*, dependendo de como você conta esse tipo de coisa. 1) “Fogo do mar” = ouro, já que vários mitos e lendas germânicos falam do ouro brilhando no fundo do oceano ou de

rios. O sujeito esplêndido que “odeia” o ouro, ou seja, não se apega a ele e o distribui generosamente a seus amigos do peito (tipo o poeta que escreveu os versos), é o rei. 2) “Amada do inimigo do lobo” = Jörð, a deusa da Terra e uma das mulheres de Odin, o qual, por sua vez, é o inimigo mortal do gigantesco lobo mítico Fenrir (a letrinha no final do nome da deusa é pronunciada como o *th* da palavra inglesa *breathe*). 3) “Esposa do amigo de Mímir” é, mais uma vez, nossa querida Jörð, já que o tal amigo do gigante Mímir é Odin. Tradução desse emaranhado de *kennings* para língua de gente: “O rei protege nossa terra/nosso litoral com seus navios”. Moleza, hein?

Garanto que essa foi a última lição de poesia nórdica antiga que você encontrará neste livro, mas espero ter deixado claro: para cantar de forma adequadamente nobre e elevada os feitos de seus patronos, os escaldos da Islândia e do resto do mundo viking precisavam ter os episódios mitológicos de seu povo na ponta da língua, e mais ou menos a mesma coisa valia para o público que os ouvia declamar (e provavelmente cantar, com acompanhamento instrumental) seus versos – a graça da coisa era justamente entender as referências e a habilidade com que elas eram usadas. Pense num episódio do seriado cômico *The Big Bang Theory* e suas inúmeras menções a super-heróis, videogames clássicos ou jogos de RPG: não é tão diferente assim, na verdade.

Com a conversão ao cristianismo, surge um impasse, que aliás não era propriamente novo. Algo bastante parecido já ocorrera nas regiões mais ao sul da Europa na época da transição entre um Império Romano pagão e sua versão cristã: o que fazer com essa cultura, considerada nobre e refinada, que tinha uma ligação tão estreita com o passado politeísta e com deuses considerados falsos, ou mesmo demoníacos? Na antiga esfera de influência de Roma, a resposta – após bastante hesitação e debate – foi transformar os deuses e as deusas de Homero e Virgílio em referências literárias aceitáveis, desde que deixassem de ser adorados, lógico. Parece que algo do tipo aconteceu também na zona de influência escandinava.

Um dos grandes defensores de tal visão, e provavelmente o indivíduo que mais contribuiu para a preservação de parte do legado mitológico nórdico, atendia pelo nome de Snorri Sturluson (1179-1241). Snorri era um poeta, historiador e político islandês, gorducho e amante da boa vida, que desempenhou papel de destaque no *Alþing*, uma espécie de parlamento de sua ilha, até ser assassinado por rivais políticos (três dos quais genros dele...) na adega de sua própria casa. (A letrinha esquisita tem o mesmo som do *th* na palavra *thing* em inglês.) Antes do golpe fatal desferido por seus adversários, porém, o erudito teve tempo de produzir uma série de obras seminais, entre elas a chamada *Edda em Prosa*, o único relato detalhado em forma não poética sobre a origem, os

feitos e o destino dos deuses escandinavos.

Snorri, assim como todos os moradores da Islândia de seu tempo, era cristão, o que significa que precisava de uma boa desculpa para abordar as histórias sobre as divindades pagãs. Fácil: boa parte da *Edda em Prosa* é um tratado que ensina como fazer poesia à moda antiga, usando a métrica, a linguagem e os *kennings* tradicionais dos escaldos pagãos, com exemplos práticos e tudo o mais – o nível de detalhamento é tamanho que quase todas as traduções modernas do livro deixam bastante coisa de fora, porque o leitor de hoje precisaria de uma paciência de Jó para tentar digerir tanta complicação (além do fato de que muito daquilo é intraduzível, pois os exemplos mais complexos de poesia só funcionam em islandês antigo mesmo). De fato, uma tradução aproximada possível do termo *edda* seria algo como “arte poética”. Mas o ponto central é que as dicas do erudito para os jovens escaldos dependiam do conhecimento das antigas referências mitológicas, o que permitiu que ele explicasse, com considerável nível de detalhe, como eram os mitos originais e seus principais personagens.

No prólogo da *Edda em Prosa*, nosso amigo Snorri também se saiu com uma explicação engenhosa para a origem das histórias a respeito dos antigos deuses do Norte: eles seriam, na verdade, reis e guerreiros humanos do passado remoto que, com o transcorrer dos milênios, adquiriram fama praticamente divina. Hipóteses desse naipe eram comuns na Antiguidade e na Idade Média, sendo usadas para explicar também figuras mitológicas de outras culturas. Seguindo essa mesma linha, Snorri propôs que a família dos deuses nórdicos (que seriam humanos muito poderosos) teria se originado na célebre cidade de Troia, a da guerra entre gregos e troianos narrada por Homero. Thor, por exemplo, originalmente seria conhecido como *Tror* (sacou a semelhança dos nomes? Thor/Tror/Troia). Um dos descendentes de Thor, chamado Odin, teria decidido deixar a região de Troia e fundar novos reinos no norte da Europa, o que conseguiu fazer sem dificuldade graças à sua sabedoria, riqueza e habilidade. Como esses novos governantes tinham vindo da Ásia, onde fica Troia (mais precisamente, na atual Turquia), seus súditos passaram a chamá-los de *Æsir*, o nome coletivo dos principais deuses escandinavos. (Na verdade, a palavra, às vezes aportuguesada como “ases”, não tem nada a ver com a Ásia; seu sentido original parece ter sido algo como “força, vida, alento”; a letrinha esquisita, dessa vez, tem som similar ao do nosso “é”). Para Snorri, portanto, foram as lembranças distorcidas desse passado glorioso que levaram seus ancestrais, equivocadamente, a adorar os *Æsir*.

A *Edda em Prosa* é sensacional e muito útil para quem tenta reconstruir a mitologia nórdica, mas é preciso confiar nela desconfiando. Há boas razões para acreditar que detalhes importantes dela não refletem as camadas mais antigas das

tradições mitológicas escandinavas, mas alterações nelas que surgiram depois da colonização da Islândia, um evento posterior ao início da Era Viking, como a gente viu – o que é totalmente esperado, já que a transmissão das histórias acontecia por via oral e não havia nenhuma autoridade suprema tentando controlar a “versão oficial”. Também não se pode descartar a influência de ideias cristãs em narrativas como a do fim dos tempos, o Ragnarök, ou a história trágica do deus Balder. Por isso, outra fonte crucial, que talvez contenha camadas mais primitivas do universo mítico germânico, é a *Edda Poética*, uma compilação de poemas cujos autores e editor não são conhecidos, mas cujos manuscritos têm mais ou menos a idade dos textos de Snorri.

A idade aparentemente mais recuada de trechos da *Edda Poética* é proposta pelos especialistas, em parte, por causa de detalhes da linguagem dos poemas, e também por aspectos de seu conteúdo. Se as estimativas deles estiveram corretas, há material ali que talvez remonte aos anos 800-900 d.C., vários séculos antes da composição do manuscrito, portanto. A obra começa com o texto *Völuspá* (“A Profecia da Vidente”), uma magnífica junção de narrativas sobre o começo e o fim do cosmos, e depois apresenta histórias sobre os deuses – tanto sérias quanto engraçadinhas –, coleções de ditos da sabedoria popular e, finalmente, uma grande série de poemas heroicos, a maioria sobre a família de Sigurd, o mais poderoso guerreiro da tradição escandinava.

Apesar da abundância de textos sobre Sigurd e seus ancestrais e descendentes na *Edda Poética*, o melhor jeito de acompanhar a trajetória do herói sem quebrar demais a cabeça é a *Saga dos Volsungos*, escrita no fim do século 13, cujo objetivo é justamente contar a história da família dele, desde suas origens. Cabe aqui um parêntese: foram os escandinavos que inventaram o termo *saga*, pessoal, muito antes de a gente aplicá-lo a trilógias de fantasia modernas. O sentido original do termo é simplesmente “algo que é dito/contado” – a palavra tem parentesco com o verbo inglês *to say*, “dizer” – e, por extensão, “história, conto”. As sagas escandinavas costumam ser narrativas relativamente longas em prosa (e não na forma de poesia, como era mais comum na época) e podem versar sobre os mais variados assuntos: biografias de grandes reis, de bispos, de santos, histórias sobre o começo da colonização da Islândia e, claro, sobre figuras lendárias do passado. Esse é o caso da *Saga dos Volsungos*, nome dado à dinastia de monarcas germânicos à qual Sigurd pertencia (o avô do nosso herói era um rei chamado Volsung). A questão da dinastia, aliás, é importante porque algumas figuras famosas da Era Viking tinham a fama de descender dos Volsungos, detalhe que podia ser explorado do ponto de vista político.

Na narrativa, Sigurd ganha fama imortal ao despachar para o quinto dos infernos (ou melhor, para Hel, o reino dos mortos escandinavo) o dragão Fafnir,

obtendo assim a fabulosa fortuna do bicho. Mas esses elementos claramente míticos convivem com fragmentos da história germânica do fim da Antiguidade, como a formação dos reinos bárbaros no território de Roma ou o célebre rei dos hunos, Átila, o “Flagelo de Deus” (na história, ele se casa com a viúva de Sigurd). A lenda do matador de Fafnir ganhou tanta fama que inspirou ainda um famoso poema épico em alemão medieval, *A Canção dos Nibelungos*.

Porém, antes que existissem guerreiros, dragões ou mesmo gigantes e deuses, era preciso dar forma e ordem ao Universo. Começemos, portanto, do início.



CAPÍTULO 2

NO PRINCÍPIO, GELO E LAVA



A CENA DA EDDA EM PROSA dá a impressão de ter se passado em algum canto remoto da Islândia, a terra onde geleiras majestosas e vulcões ativos volta e meia batem de frente, mas corresponderia ao panorama do início dos tempos, segundo Snorri.

Nos primórdios de tudo, no centro da Criação ainda informe, havia apenas o Ginnungagap, o Grande Abismo. Ao norte desse buraco incomensurável ficava Niflheim, uma região de frio e trevas eternas da qual brotavam rios de água gelada. Como todo rio que se preze, eles corriam rumo a terrenos mais baixos – ou seja, direto para o Ginnungagap. Pouco a pouco, o líquido inimaginavelmente frio ia formando camadas e mais camadas de matéria congelada no buracão, enquanto o fluxo lento vindo de Niflheim também produzia uma névoa impenetrável e uma garoa constante.

Parecia a receita para um Universo eternamente submetido a temperaturas abaixo de zero, se não fosse pelo fato de que, ao sul do Grande Abismo, existia o extremo oposto de Niflheim: as chamas inesgotáveis de Muspellsheim. Ventos mais quentes do que os do pior deserto, brasas ardentes e chispas ferozes eram produzidos o tempo todo por lá, e na fronteira dessa região estava postada uma sentinela assustadora: Surt, o Negro, um gigante de fogo cuja espada de chamas estava sempre desembainhada – e ainda está, à espera de ser usada um dia contra deuses e seres humanos.

Naquele momento, porém, o gelo de Niflheim e o fogo de Muspellsheim se encontraram bem no meio do Vazio primordial e produziram ali um clima ameno, “tão tranquilo quanto um céu sem vento”, escreve Snorri. A brisa quente que batia nas camadas da geleira primeva começou a derretê-la pouco a pouco, e do gelo que se esvaía foi emergindo uma forma vagamente humana: Ymir, o pai de todos os gigantes do gelo (e, em parte, ancestral dos deuses também). O mesmo processo levou ao aparecimento de Audhumla, uma magnífica vaca

primordial. De seu úbere majestoso, quatro enormes rios de leite começaram a fluir, e foi esse leite que nutriu Ymir.

Provavelmente com a pança cheia de tanto leite, o patriarca dos gigantes adormeceu satisfeito nas imediações do Ginnungagap. O sono parece ter despertado a natureza andrógina – parte macho, parte fêmea – e autofecundadora de Ymir, pois debaixo de suas axilas nasceram espontaneamente um homem e uma mulher, enquanto um filho foi gerado no espaço entre suas pernas, como se elas tivessem copulado entre si. Com isso, a raça dos gigantes, filhos de Ymir, começava de vez.

Nesse meio tempo, Audhumla, que lambia o gelo formado pelos rios de Niflheim em busca de sal, como toda vaca ainda gosta de fazer, acabou por operar outro milagre. No primeiro dia de lambidas, apareceram cabelos humanos nos blocos de gelo. Mais uma sessão de lambidas e surgiu a cabeça à qual estavam presos aqueles cabelos; e, no terceiro dia, a língua de Audhumla acabou por desenterrar todo o corpo do sujeito – que estava vivo e em perfeitas condições de saúde, aliás. Seu nome era Buri, um sujeito grande, forte e belo. Buri gerou um filho chamado Bor, o qual, por sua vez, casou-se com Bestla, filha do gigante Bolthorn. E da união de Bor e Bestla nasceram três filhos do sexo masculino: Odin, Vili e Ve.

Não dá para saber se a fantástica fertilidade dessas criaturas primordiais estava ameaçando superpovoar o Ginnungagap, ou se havia incompatibilidades sérias de gênio entre os filhos de Bor e os descendentes de Ymir (Snorri diz que o patriarca dos gigantes era malévolo, assim como todos os seus filhos, mas não explica exatamente em que consistia a maldade dele). Seja como for, Odin e seus irmãos Vili e Ve resolveram alterar radicalmente a estrutura do cosmos matando o velho Ymir e usando seus imensos restos mortais para tapar o abismo primordial. A partir do cadáver de Ymir e de algumas outras coisinhas, o Universo que conhecemos foi construído.

Os oceanos, por exemplo, não passam do sangue do pai dos gigantes, que fluiu de modo tão abundante quando Odin e seus irmãos o golpearam mortalmente que todos os demais gigantes morreram afogados. Ou quase todos: Bergelmir e sua mulher escaparam, encarapitados em cima de uma caixa de madeira, feito Noé e sua família dentro da arca bíblica, e dos dois é que descendem os gigantes que ainda estão por aí. A terra é a carne de Ymir, as montanhas são seus ossos, as pedras, seus dentes. A calota craniana do primeiro gigante virou a abóbada do céu, enquanto a massa cinzenta do seu cérebro hoje atende pelo nome de “nuvens”. Enquanto o cadáver do monstro ainda apodrecia, surgiram vermes que o roíam: essas criaturas, os deuses transformaram na raça dos anões, quatro dos quais – batizados de Norte, Sul, Leste e Oeste – foram

colocados nos quatro cantos da Terra. As chispas, faíscas e raios ferozes que vinham de Muspellsheim e estavam soltos acima do antigo abismo foram reunidos em alguns poucos lugares, dando origem ao Sol, à Lua e às estrelas.

A terra firme moldada pelo trio de jovens deuses era circular e achatada, cercada pelo Grande Oceano por todos os lados, e foi permitido aos gigantes habitar as regiões desse litoral distante, afastadas do centro. Como precaução extra, Odin e seus irmãos usaram os cílios de Ymir para construir uma barreira entre a morada dos gigantes e a futura habitação dos seres humanos, que foi batizada de Midgard – algo como “recinto central” ou “cercado central”, a expressão deu origem ao termo “Terra-Média” na obra de J.R.R. Tolkien. O lar dos gigantes, por sua vez, ficou conhecido como Utgard, o “recinto externo” (*ut* é o equivalente de *out* em inglês, como você talvez tenha imaginado), ou então Jötunheim, “Mundo dos Gigantes”.

Acabei de mencionar os seres humanos, mas é claro que eles ainda não existiam. Nossos primeiros pais vieram ao mundo depois que os jovens deuses, os Æsir, encontraram dois pedaços de madeira, lançados à praia pelas ondas do mar. Snorri diz que Odin, Vili e Ve foram os responsáveis por transformar os dois troncos no primeiro casal humano, enquanto a *Edda Poética* afirma que os criadores da nossa espécie foram Odin (que deu a respiração aos troncos) e dois deuses pouco conhecidos, Hœnir (que nos concedeu o espírito) e Lóður (responsável pela dádiva do sangue e da boa coloração da pele). Seja como for, todos concordam que o primeiro casal tinha nome de planta: Ask (Freixo) e Embla (Olmo, ou talvez Videira), árvores típicas do Hemisfério Norte. Ask e Embla, como Adão e Eva, são os ancestrais de todos nós, mortais, habitantes de Midgard. Tanto por seu papel na criação do homem quanto por gerar diversos outros deuses em vários casamentos, Odin recebeu a alcunha de Pai-de-Todos.

A nossa seção cosmogônica (sobre o nascimento do cosmos) ainda não acabou, porém. Embora a Criação propriamente dita pareça ter começado com a reciclagem do imenso cadáver de Ymir, os antigos escandinavos costumavam imaginar um total de Nove Mundos na estrutura cósmica, montados num “andaime” muito especial, que não tinha relação com a carcaça do primeiro gigante e talvez tenha existido por todos os séculos dos séculos. Trata-se da árvore Yggdrasil, um descomunal freixo (assim como a madeira que deu origem ao primeiro homem) que, para alguns especialistas, pode ser vista como uma versão mítica da Via Láctea. É comum que os especialistas em mitologia classifiquem Yggdrasil como um tipo de *axis mundi* (em latim, “eixo do mundo”), uma espécie de pilar cósmico que serve como sustentáculo e fonte organizadora de tudo o que existe – ideia que aparece em diversos outros sistemas mitológicos mundo afora.

É praticamente impossível mapear os Nove Mundos ao longo das raízes e do tronco de Yggdrasil com precisão total (às vezes dá a impressão de que ela foi imaginada por um desses físicos modernos que gostam de postular a existência de outras dimensões além das que conseguimos detectar com nossos sentidos), mas vamos tentar. Para começo de conversa, imagine que a Árvore Cósmica possui três grandes raízes, espalhadas por três mundos. Uma delas, paradoxalmente, está acima de nós, na própria Asgard, a morada dos deuses, e obtém seu sustento do Poço de Urd, perto do local onde os Æsir se reúnem em conselho para tomar suas decisões divinas. *Urd* pode significar algo como “destino”, e é também o nome de uma das Nornas, o trio de figuras sobrenaturais que regem os acontecimentos da vida das pessoas e dos deuses. Além de Urd, há a Norna chamada Verdandi (algo como “o que está se tornando”) e, finalmente, Skuld (“obrigação”). Grosso modo, é como se Urd, Verdandi e Skuld representassem o presente, o passado e o futuro, as transformações da passagem do tempo que também extraem sua vitalidade da água do poço que nutre Yggdrasil. O trio de senhoras do destino banha a árvore constantemente com o líquido da fonte e a lama que aparece ao lado dela, para que o grande freixo continue sempre viçoso. Além dessas três grandes Nornas, também existiam Nornas menores, associadas ao destino particular de cada pessoa.

A segunda raiz da Árvore das Árvores fica em Utgard/Jötunheim, e embaixo dela está o Poço de Mímir (o gigante que é amigo de Odin). Quem bebe do poço do gigante ganha imensa sabedoria, e foi por desejar esse conhecimento que Odin se tornou o Deus Caolho. O Senhor dos Æsir foi até o gigante pedindo um gole daquela água, mas Mímir só concordou em ceder a preciosa bebida em troca de um dos olhos de Odin, o qual foi cuidadosamente colocado dentro do poço (e, decerto, ainda está por lá). Finalmente, a terceira raiz de Yggdrasil está nas profundezas de Niflheim. Debaixo dessa derradeira raiz fica o poço chamado Hvergelmir (que significa “chaleira que ruge”, em referência ao borbulhar de suas águas), e o dragão Níðhöggr está sempre a roê-la, acompanhado de uma multidão de serpentes.

De fato, às vezes dá a impressão de que o eixo do Universo está mais para zoológico do que para *axis mundi*. Além do dragão e das serpentes na terceira raiz, temos uma enorme águia que se senta nos ramos de Yggdrasil – e um falcão que fica empoleirado entre os olhos da águia, ainda por cima; quatro cervos machos, chamados Dain, Dvalin, Duneyr e Durathror, que ficam encarapitados nos galhos, pastando as folhas da planta cósmica sem parar; um casal de cisnes que mora no Poço de Urd, à beira das raízes, dos quais descendem todos os cisnes do nosso mundo; e, finalmente, o meu favorito, o esquilo Ratatosk, cuja função é basicamente criar intriga, subindo e descendo o tronco de Yggdrasil

sem parar, levando fofocas maldosas entre a águia e o dragão Níðhöggr (o surpreendente é que os dois ainda não tenham se matado depois de tantos milênios).

A esta altura do campeonato, é bem possível que você esteja ficando confuso e não tenha conseguido mapear Nove Mundos nessa árvore maluca de jeito nenhum. Então é hora de simplificar as coisas com uma listinha. Ei-la:

Asgard – esse é fácil, o mundo dos deuses ou, pelo menos, o lar dos Æsir (ué, tem outros deuses além deles? Tem, calma que eu já explico);

Álfheim ou **Ljósálfheim** – trata-se do mundo dos elfos ou, para ser mais exato, o dos “elfos da luz”, figuras imortais belas e luminosas, que não são exatamente divinas, mas mesmo assim recebiam honras religiosas especiais por parte dos antigos nórdicos, como sacrifícios de animais. Pode ser que fizessem parte do séquito dos Vanir, deuses que eram antigos rivais dos Æsir e depois acabaram firmando um tratado de paz com eles (estudaremos essa treta em breve);

Vanaheim – o lar original dos deuses Vanir, ligados à fertilidade e ao sucesso agrícola, entre outras coisas;

Midgard – onde você e eu estamos agora;

Jötunheim ou **Utgard** – terrinha dos gigantes;

Niðavellir ou **Svartálfaheim** – a morada dos anões (os quais, só para confundir a cabeça do pobre cidadão moderno, também são chamados de *svartálfar* ou *dökkálfar*, ou seja, “elfos negros” ou “elfos das trevas”). Os anões são vistos como moradores do subsolo e do interior das montanhas, com grande amor pelas riquezas e incrível habilidade como artesãos;

Muspellsheim – nosso velho conhecido reino da lava e do fogo;

Niflheim – mundo do gelo primordial;

Hel – o mundo dos mortos que morreram de maneiras consideradas ignóbeis na cultura nórdica (doença, velhice, assassinato, suicídio), e não em batalha, fecha a nossa lista.

Repare que eu tentei montar uma sequência de mundos que começa no alto dos céus e segue até as profundezas do abismo, mas isso não é completamente possível. Vanaheim, por exemplo, embora seja uma habitação divina, parece ter associações com algum tipo de morada subterrânea, justamente porque os Vanir são deuses “terrosos”, ligados à pujança do chão agrícola e, portanto, faz sentido que fiquem em algum lugar debaixo da terra, comandando a germinação das sementes e todos os demais processos da fertilidade vegetal. Também não dá para ter certeza se Muspellsheim, do nosso ponto de vista, está “em cima” ou

“embaixo” – com tanta lava por lá, eu tenderia a chutar a segunda opção, mas não se esqueça de que a fonte da luz dos astros que hoje vemos no céu foi a região dos gigantes de fogo.



CAPÍTULO 3

O QUEM É QUEM DOS DEUSES



CONTA-SE QUE, quando Midgard e os demais Nove Mundos enfim ficam prontos, Odin Pai-de-Todos, acompanhado dos demais Æsir, dirige-se para a bela planície de Idavoll, em Asgard, e lá constrói o primeiro de todos os templos do Universo, com um assento para si próprio e 12 tronos para os demais deuses. Outro santuário é construído exclusivamente para as deusas, e a ligação entre Asgard e o reino dos homens é estabelecida por meio de Bifrost, a Ponte do Arco-Íris – a qual, para os escandinavos da Era Viking, tinha só três cores, e não as sete que nós atribuímos tradicionalmente a esse fenômeno atmosférico. Snorri Sturluson conta que parte da ponte é feita de fogo, para que os gigantes do gelo e outros monstros não se atrevam a invadir Asgard cruzando-a. É claro que isso não será capaz de deter os “filhos de Muspell” – Surt e seus asseclas – quando chegar o fim dos tempos, já que o fogo é o elemento deles.

Além de se unir à própria Terra e gerar Thor (imaginado pelos escandinavos como um brutamontes de barba ruiva), Odin se casa ainda com a deusa Frigg, que dá à luz Balder, o mais belo e justo dos deuses, e a seu irmão Höður, quase tão forte quanto Thor, mas cego de nascença. Não sabemos quase nada sobre as origens de outros Æsir, mencionados apenas de relance nas nossas fontes medievais, mas dá para imaginar que muitos deles também foram gerados por Odin.

Tudo parecia caminhar no maior sossego para os deuses de Asgard, entretidos com seus templos, seus palácios e seus tabuleiros de xadrez com peças de ouro, quando a primeira guerra de proporções cósmicas foi deflagrada: os Vanir, cuja origem não conhecemos direito, desafiam os Æsir pela supremacia divina. Só temos algumas pistas esparsas sobre como esse conflito teria se desenrolado, mas tudo indica que foi coisa séria: como vimos no caso de Ymir, os seres primordiais da mitologia nórdica também eram sujeitos à popular “morte matada”.

Há especialistas que enxergam, no mito sobre a guerra, um embate hipotético entre duas etnias diferentes que acabaram se encontrando na antiga Escandinávia: cada um desses povos seria adorador de um grupo diferente de deuses, e um teria tentado dominar o outro politicamente. O certo, de todo modo, é que, ao menos no plano mitológico, finalmente as duas famílias divinas chegam a um acordo e resolvem dividir de modo pacífico suas esferas de influência sobre o cosmos. Como parte do tratado de paz, alguns dos Vanir se tornam cidadãos de Asgard: Njord e seu casal de filhos, Freyr e Freyja. Com a chegada dos três, ficam definidos os habitantes mais importantes da cidadela dos

deuses.

Concluída a guerra entre Asgard e os Vanir, acho que vale a pena traçar alguns perfis brevíssimos das principais divindades (ou Poderes, como também são chamados em islandês antigo) para que a gente não fique perdido nas próximas páginas. Vamos a elas, portanto.

CONHEÇA OS HABITANTES DE ASGARD

Se você quer ter uma imagem mais ou menos confiável de Odin na cabeça, esqueça de vez os quadrinhos ou os filmes da Marvel e pense em... Gandalf. Não, eu não enlouqueci – a questão é que as roupas cinzentas e desgastadas, o chapéu pontudo e de abas largas, o cajado e a barba do mago da Terra-Média são basicamente o look adotado com mais frequência pelo Pai-de-Todos, principalmente quando ele decidia dar um passeio por Midgard, ajudando certos heróis e guerreiros de sua predileção – ou passando a perna em outros, a depender do que lhe dava na veneta.

Esse último ponto, claro, mostra que Odin não é nem de longe tão bonzinho quanto o Mago Cinzento criado por Tolkien. Dono de uma imensa variedade de nomes e apelidos, hábil em alterar sua aparência, caprichoso, temperamental e amante da guerra, ele é um deus sanguinolento, a quem eram dedicados os mortos em batalha e os enforcados. Dois bichos devoradores de carne e de carniça, os corvos e os lobos, são seus símbolos e seus companheiros – tanto que uma dupla de corvos, Hugin e Munin, Pensamento e Memória, voam mundo afora e lhe trazem notícias pousando em seus ombros, enquanto os lobos Freki e Geri se sentam aos pés de Odin em seu palácio de Valhalla e são alimentados pelo deus com carne de javali. O chefe dos Æsir não se deleita com essa iguaria: seu único alimento é o vinho.

Além de guerreiro, o Pai-de-Todos é um sábio e um xamã. Já vimos como ele trocou um de seus olhos pela sabedoria do Poço de Mímir. Isso, porém, não é nada perto das circunstâncias por meio das quais Yggdrasil ganha sua designação, que significa “cavalo de Ygg” (*Ygg*, “o Terrível”, é um dos nomes de Odin). Ao atar seu corpo aos galhos da Árvore do Mundo por nove dias e nove noites, sem receber comida ou bebida de qualquer tipo, ferido por uma lança, Odin oferece um sacrifício de sua própria vida a si mesmo, como os enforcados que os escandinavos dedicavam ao deus.

Ao fim desse período de suplício indizível, as cordas se rompem e ele cai da árvore de posse do conhecimento místico das runas e dos feitiços que podem ser realizados por meio delas. Um dos textos da *Edda Poética*, o *Hávamál* (“Os

Ditos do Altíssimo”), lista 18 dessas magias poderosas dominadas por Odin (talvez não por acaso, $18 = 9 \times 2$, os nove dias e nove noites do sacrifício na Árvore do Mundo). Entre elas: a capacidade de escapar de qualquer tipo de corrente ou prisão, de deter o voo de qualquer flecha, de trazer a paz entre guerreiros que se desentendem, de ordenar ao mar que se acalme, de fazer falar um cadáver enforcado ou de conseguir que qualquer mulher o deseje.

Odin também é o responsável por abrigar os Einherjar, os guerreiros mortos convidados a passar seus milênios de pós-vida lutando e se banquetecendo ao lado do deus em Valhalla. É por isso que às vezes um lutador de primeira acaba sendo derrotado por seus inimigos: o Pai-de-Todos resolveu chamá-lo. A função de trazer os mortos gloriosos para a mansão de Odin cabe às valquírias, donzelas guerreiras armadas de cota de malha, lança e escudo que, em Valhalla, servem a esses heróis. O palácio onde eles festejam tem escudos dourados no lugar de telhas e 540 portas – de cada uma delas sairão 800 Einherjar (um total de 432 mil guerreiros, portanto) quando heróis humanos e deuses se unirem para enfrentar as forças do caos no fim dos tempos. Enquanto essa hora não chega, Odin e seus homens se banqueteam com a saborosa carne do javali Saehrimnir, que é devorado na hora do jantar, mas ressuscita todas as noites para ser comido no dia seguinte. Já a bebida oferecida aos guerreiros mortos é o hidromel que jorra perpetuamente das tetas da cabra Heidrun. Do alto de seu assento elevado, o Hlidskjalf, Odin é capaz de enxergar tudo o que acontece nos Nove Mundos.

Thor, como já vimos, é o primogênito ruivo e barbudo de Odin. Informação que não vai deixar ninguém surpreso: sim, ele é a encarnação da força e (às vezes) do mau humor dos trovões – essa é a tradução mais aceita para o seu nome –, mas também parece ter sido encarado como um Poder importantíssimo para a fertilidade das colheitas e dos próprios casais humanos, ao abençoar a união de homem e mulher. O símbolo de sua força é o martelo Mjöltnir (lógico!), a arma mais temida pelos gigantes que ameaçam a humanidade e o equilíbrio cósmico – não é à toa que os escandinavos da Era Viking costumavam usar pequenas réplicas da arma como pingentes, mais ou menos como os cristãos usam crucifixos pendurados no pescoço. Há pesquisadores que acham que a prática cristã influenciou o hábito nórdico.

Mas Thor tem outros apetrechos mágicos além de Mjöltnir, com nomes ainda mais impronunciáveis: Megingjard, o cinto que, quando afivelado, é capaz de conferir ao deus o dobro de sua força normal; e as manoplas de ferro Járngreipr, que lhe permitem manejar seu martelo (cujo único “defeito de fabricação” é o cabo meio curto) e segurar objetos quentíssimos sem se queimar.

Diferentemente dos demais deuses de Asgard, que possuem cavalos velocíssimos, Thor prefere andar a pé ou, se tem pressa, usa uma carruagem

puxada por dois bodes, Tanngrisnir e Tanngrnófst (os nomes significam “o que mostra os dentes [de raiva]” e “o que range os dentes”), e por isso o deus é também chamado de “Condutor da Carruagem”. Sua esposa é a linda Sif, dona de cabelos literalmente feitos de ouro, e seus filhos, dois rapazes e uma moça, chamam-se Móði (“o Corajoso”), Magni (“o Forte”) e Thrúð (“Força”). Inteligência não é exatamente o forte de Thor – embora nenhuma das nossas fontes medievais diga isso com todas as letras, é o que se depreende do comportamento do deus em algumas ocasiões...

Podemos dizer exatamente o contrário de Loki, a figura mais ambígua entre os Poderes (embora Odin não fique tão atrás assim nesse quesito). Segundo Snorri, Loki é o Difamador dos Deuses, a Fonte de Todos os Enganos, a Vergonha de Deuses e Homens. “Loki é agradável e mesmo belo de se contemplar, mas sua natureza é malévola, e nele não se pode confiar”, escreve o erudito islandês. “Mais do que todos os outros, ele possui aquele tipo de sabedoria conhecido como astúcia, e é traiçoeiro em todos os assuntos. Coloca os deuses em dificuldade constantemente e, ao mesmo tempo, é comum que resolva os problemas deles de modo matreiro.” Loki pode ser tremendamente assustador, divertido ou meio ridículo – às vezes, tudo isso de uma vez só. Assim como Odin, ele é capaz de mudar de forma com considerável facilidade.

Faz sentido que as origens de uma divindade com esse caráter sejam bastante nebulosas. Não sabemos exatamente como Loki foi parar em Asgard, embora conheçamos os nomes de seus pais, o gigante Fárbaumi e a deusa (será? As fontes não dão certeza sobre esse ponto) chamada Laufey. Aliás, entre todos os deuses, Loki é o único “filho da mãe”, literalmente, porque ele costuma ser chamado de “filho de Laufey”, e não de Fárbaumi. Tampouco sabemos quando e por que o deus matreiro fez um pacto de amizade com Odin e se tornou seu “irmão de sangue” – quem sabe esse seja o único motivo que impede que Loki seja chutado para fora de Asgard por tanto tempo (embora não indefinidamente, como veremos). Loki se casa com Sigyn e tem com ela dois filhos, Vali e Narfi – além de ter dado ao menos uma pulada de cerca com consequências funestas para o futuro de deuses e seres humanos, que será explicada no devido momento.

Já falamos um tiquinho da família dos Vanir que viraram asgardianos. Njord governa os ventos, podendo acalmar tanto o mar quanto as chamas de um incêndio. Se você quer navegar ou pescar, é para ele que deve pedir ajuda, e também não custa fazer um ou dois sacrifícios em honra do patriarca dos Vanir se você estiver com o limite do cartão de crédito estourado, porque Njord é riquíssimo e pode trazer riqueza para seus devotos também.

Seus dois filhos, Freyr e Freyja (nomes que significam “o Senhor” e “a Senhora”), estão entre os mais belos de todos os Poderes. Freyr faz com que

chuva e dias ensolarados venham na medida certa para quem planta e colhe, além de trazer paz e prosperidade, a exemplo de seu pai. Também é um grande lutador, capaz de matar gigantes mesmo desarmado. Já a deslumbrante Freyja, “a mais esplêndida das deusas”, de acordo com Snorri, viaja numa carruagem puxada por dois gatos. Problemas no amor? Freyja traz a pessoa amada em três dias ou seu carneiro sacrificado de volta, crianças. Seu pescoço é adornado pelo Brisingamen, o mais famoso dos colares, forjado pelos anões. Ao mesmo tempo, a Senhora tem alguns atributos de divindade guerreira, às vezes escolhendo para si parte dos heróis que morrem em combate, mais ou menos como faz Odin.

Embora ninguém vença Thor e seu martelo, Tyr é o verdadeiro deus da guerra entre os asgardianos, o mais corajoso e o que sempre está na primeira fileira das batalhas. Tyr também é sábio e costuma cumprir sua palavra (ao contrário de Odin ou Loki, por exemplo). Igualmente fiel, Heimdall, conhecido como “Deus Branco”, é a sentinela dos deuses, montando guarda perpétua ao lado de Bifrost, para que nenhum inimigo de Asgard ouse cruzar a Ponte do Arco-Íris. Dizem que nove irmãos o geraram simultaneamente. Para os olhos de águia de Heimdall, tanto faz se é noite ou dia, e ele consegue enxergar tudo o que acontece num raio de 100 léguas (ou 600 km, se você prefere uma medida menos antiquada). Sua audição é tão apurada que ele é capaz de ouvir a grama crescendo ou os fios de lã de uma ovelha a crescer também. Entre seus apetrechos está o chifre Gjallarhorn, usado como trombeta, ou berrante de boiadeiro – quando soprado, seu som pode ser ouvido em todos os Nove Mundos.

Terminamos nossa lista com um casal. Bragi é eloquente, domina as palavras como ninguém e é o patrono dos poetas (outra hipótese interessante é que, na verdade, ele seria uma versão divinizada de um poeta escandinavo de carne e osso, também chamado Bragi). Sua mulher, Idunn, realiza uma função essencial: é a guardiã das maçãs mágicas dos deuses, as quais, quando comidas, ajudam a manter a eterna juventude dos habitantes de Asgard.

Agora que você foi devidamente apresentado aos personagens míticos do antigo Norte, coloquemos os ditos cujos em ação. Por incrível que pareça, houve uma época em que Thor ainda não era o dono do martelão Mjöltnir. A mais importante arma dos Æsir foi forjada graças a Loki – aliás, como efeito colateral de uma das trapaças mais ousadas do filho de Laufey. No próximo capítulo, a nossa primeira história – e muito mais.





CAPÍTULO 4
AS PÉSSIMAS IDEIAS DE LOKI



TUDO COMEÇA QUANDO LOKI resolve deixar a linda Sif, esposa de Thor, sem seus cabelos – “brincadeirinha inocente, diversão sadia”, deve ter pensado ele. Enfurecido ao ver a pobre deusa totalmente calva, o Senhor do Trovão está prestes a quebrar todos os ossos do corpo de Loki, quando o deus trapaceiro jura de pés juntos que certos anões, os filhos de Ivaldi, seriam capazes de criar cabelos mágicos feitos de ouro, os quais cresceriam de maneira idêntica à dos cabelos naturais.

Para a sorte de Loki, os artífices anões realizam essa missão maravilhosamente bem, além de produzir, a pedido dele, dois outros tesouros: a lança Gungnir, que nenhum escudo ou armadura é capaz de deter, e o navio Skidbladnir, que pode ser dobrado feito um guardanapo e colocado no bolso de seu dono, caso seja necessário, além de ter uma espécie de “bom vento embutido” – onde quer que esteja, suas velas sempre são capazes de propeli-lo sem problemas.

Mas os problemas de Loki estão só começando – e, de novo, por culpa dele mesmo. Em vez de se contentar com as três obras-primas dos filhos de Ivaldi, o deus resolve apostar com outros dois irmãos anões, chamados Brokk e Eitri, que a dupla jamais seria capaz de produzir criações tão engenhosas e úteis quanto o cabelo, a lança e o navio. Só que, em vez de apostar mil moedas de ouro ou coisa que o valha, Loki, num acesso suicida de autoconfiança, aposta a própria *cabeça* com Brokk e Eitri.

Doidos para serem os felizes proprietários de uma cabeça de deus, os irmãos anões partem para a sua oficina. Eitri começa o trabalho colocando um pedaço de couro de porco na forja e pede que Brokk fique soprando o objeto com seu fole sem parar. Assim que Brokk se põe a insuflar o fogo, uma mosca altamente suspeita (provavelmente o próprio Loki disfarçado) pousa em uma de suas mãos e o pica. Isso não é suficiente para atrapalhar o trabalho do anão, porém, que continua a operar o fole. Eitri enfim retira o objeto do fogo: é um javali com cerdas de ouro no lombo.

No segundo passo da labuta, tudo acontece de modo muito parecido. Eitri coloca um pouco de ouro na forja e sai, deixando o fole a cargo do irmão. Vem a mosca, pica o pobre Brokk no pescoço – mas em vão, já que o trabalho termina e o ferreiro tira do fogo um anel de ouro.

Para o derradeiro objeto, Eitri decide trabalhar com ferro. Dessa vez, a mosca se lança sobre Brokk com tamanha fúria, enfiando seu ferrão nas pálpebras do artífice, que o sangue escorre aos borbotões, de modo que ele nem mais

consegue enxergar. Certamente fulo da vida, Brokk deixa o fole de lado um instantinho e faz de tudo para tentar esmagar a mosca, que foge voando, satisfeita com a bagunça que causou. O pobre Brokk ainda acaba ouvindo uma bronca: “Quase estragaste tudo ao parar de usar o fole, irmão”, diz Eitri. O anão, enfim, retira da forja um martelo, sua última obra. Com a cara toda inchada, cabe a Brokk ir para Asgard e lá tentar resolver o assunto da aposta.

Num momento meio “mitologia escandinava encontra Masterchef”, os objetos produzidos pelos anões passam a ser julgados por uma comissão formada por Odin, Thor e Frey. Primeiro, Loki oferece os apetrechos forjados pelos filhos de Ivaldi aos asgardianos: o novo cabelo de Sif vai para Thor, é claro, enquanto a lança Gungnir se torna propriedade de Odin e o navio Skidbladnir vai para Frey. Depois, é a vez de Brokk. “Este anel se chama Draupnir, ó Pai-de-Todos”, diz o anão. “A cada nove noites, produz por si só outros oito anéis, tão valiosos quanto ele próprio.” O javali, explica Brokk a Frey, será uma montaria valiosa para o príncipe dos Vanir: montado nele, Frey conseguirá cruzar o céu ou o mar com rapidez inigualável, e as cerdas de ouro em seu dorso produzem uma luz capaz de iluminar a maior escuridão ou as brumas mais espessas. Finalmente, como você já deve ter adivinhado faz muito tempo, o anão dá o martelo a Thor.

O Mjöltnir, explica Brokk, é basicamente à prova de quebra: Thor pode dar o golpe mais violento da história dos Nove Mundos com a arma e mesmo assim ela jamais sofrerá danos. Quando Thor empunhar o martelo, ele sempre acertará o alvo e, ainda que seja lançado para longe, sempre retornará às mãos do deus. Última e relevante vantagem: portabilidade – Mjöltnir é relativamente pequeno e pode ser guardado até dentro da camisa de Thor. Brokk, que pelo jeito era um vendedor honesto, ainda acrescenta que o martelo tem um defeitinho chato: seu cabo é curto demais.

No “momento Masterchef” decisivo, o trio de deuses se declara fã de carteirinha do Mjöltnir: a arma será uma defesa inigualável contra os ataques dos gigantes do gelo, os maiores inimigos dos Æsir. Brokk e Eitri ganham a aposta. Imagine você a diarreia que deve ter se apossado do pobre Loki. O filho de Laufey pergunta se os anões não aceitam uma indenização em troca de sua cabeça: “nem pensar”, respondem. Diz então que topa ceder sua cabeça, desde que o peguem – e sai correndo pelo ar usando seus sapatos voadores, o que só funciona temporariamente, porque Thor o agarra a pedido dos irmãos anões. Loki então dá sua cartada decisiva: sim, é claro, Brokk e Eitri têm direito à sua cabeça, mas nada no acordo lhes dá acesso ao seu *pescoço*: eles que lhe arranquem a cabeça, mas sem tocar no pescoço, por gentileza.

Sem saber o que responder diante desse argumento técnico maluco, e certamente roxo de raiva, Brokk acaba abrindo mão da cabeça de Loki, mas não

sem antes se vingar do deus da maneira mais dolorosa possível. Pega um pedaço estreito de couro, uma espécie de agulha usada para furar esse tipo de material e, com tais apetrechos, costura a boca de Loki. É claro que isso não é suficiente para calar a Fonte de Todos os Enganos por muito tempo, mas as cicatrizes deixadas pela horrenda punição marcam para sempre a face do filho de Laufey.

OS MUROS DE ASGARD: UM PROBLEMA CAVALAR

Nessa época, a morada dos deuses ainda não tem muralha, o que deixa Asgard exposta a seus inimigos, é claro. Um belo dia, logo depois de Thor partir para o Leste em mais uma de suas missões de exterminador de gigantes e ogros, aparece diante de Valhalla um ferreiro que se oferece para construir muros inexpugnáveis, que nenhum gigante do gelo ou troll das montanhas jamais será capaz de romper. É possível concluir o trabalho em três estações, propõe o ferreiro – ou seja, um ano e meio (já que os antigos escandinavos dividem o ano em apenas duas grandes estações, verão e inverno). E o pagamento é uma bagatela, especifica ele: nada menos que a mão de Freyja em casamento, o Sol e a Lua. Sujeito modesto, esse ferreiro.

Aconselhados por Loki, os deuses fazem uma contraproposta: o artífice tem apenas um inverno para terminar a obra, e não lhe será permitida a ajuda de ninguém na tarefa – embora ele possa utilizar seu cavalo, chamado Svadilfari, para carregar os materiais de construção. Se qualquer trecho da muralha estiver inacabado no primeiro dia do verão, o ferreiro será mandado embora de mãos abanando; por outro lado, se tudo estiver a contento, ele poderá levar para casa Freyja, o Sol e a Lua. Tudo indica que, como é típico de Loki, o acordo tenha sido feito de má-fé. Os Æsir não acreditam que o trabalhador seja capaz de terminar a tempo o serviço, e o que vier é lucro – no mínimo, ganham um pedaço de muralha sem pagar nada por ela.

Acontece que o ferreiro e Svadilfari se mostram muito mais eficientes do que os deuses imaginaram. Carregando e moldando enormes pedaços de rocha, o cavalo e seu dono criam um circuito defensivo maciço em torno de Asgard em tempo recorde. Faltando três dias para o fim do inverno, a dupla já está prestes a montar o portão, parte derradeira da muralha. Os Æsir entram em pânico: não querem perder Freyja e as principais luzes da abóbada celeste de jeito nenhum, mas fizeram juramentos solenes e teoricamente inquebráveis, prometendo que não farão nenhum mal ao ferreiro nem o atrapalharão em seu trabalho. Quem teve aquela ideia maluca de prometer mundos e fundos para o construtor?

Acredite ou não, os deuses se esqueceram de que o autor do plano

aparentemente infalível foi Loki. Demora um tanto, mas enfim eles se lembram, colocando o trapaceiro de Asgard contra a parede: se não resolver logo a situação, Loki pode esperar a pior das mortes nas mãos deles, ameaçam. O deus dos maus conselhos jura que dará um jeito e deixa a assembleia divina.

Naquela mesma tarde, conta Snorri, quando o ferreiro está indo buscar mais pedras com Svadilfari, eis que uma égua sai correndo de uma floresta ali perto, relincha e corre na direção do cavalo do construtor. A fêmea deve estar no cio, porque Svadilfari arrebenta seus arreios e corre na direção dela, que galopa de volta para a floresta, se fazendo de difícil. Os dois passam a noite inteira na mata, fazendo o que éguas e garanhões costumam fazer quando estão juntos, e o cronograma da obra do ferreiro sofre um atraso catastrófico. Agora, ele jamais terminará no prazo, nem receberá mais sua opulenta paga.

Perdendo a cabeça, o ferreiro tem um acesso de fúria tão violento que os Æsir enfim têm certeza de que aquele não é um artesão comum, mas um gigante das montanhas disfarçado. Diante disso, ignoram de vez seus juramentos e mandam uma mensagem a Thor. “Logo, o Mjölnir estava voando pelos ares. Deste modo Thor pagou ao gigante seus salários”, matando o ferreiro, escreve Snorri. Ainda não foi esse o fim da história, porém. Quase um ano depois – 340 dias mais tarde, se você quiser um número exato –, Loki *dá à luz* um lindo potrinho de pelagem cinzenta e *oito patas*. Não, você não está vendo coisas: o deus se torna a *mãe* de Sleipnir, o corcel de oito patas de Odin. Loki terá outros filhos de anatomia pouco ortodoxa, como veremos, mas das outras vezes isso acontece quando ele assume o papel biológico de macho, e não de fêmea.

THOR, A NOIVA EM FUGA

Se Loki precisa virar égua para evitar que os deuses paguem o exorbitante salário do ferreiro dos gigantes, Thor, certa vez, tem de usar um vestido de noiva para recuperar seu poderoso martelo.

Sim, o insuperável Mjölnir foi roubado, descobre o Deus do Trovão ao despertar certo dia – o martelo não está ao lado dele na cama, como de costume. Thor resolve pedir a ajuda de alguém com cérebro (Loki, é claro) para localizar sua arma, e os dois, por sua vez, vão até Freyja: querem emprestar o manto de penas da deusa, que permite a quem o usa voar com a desenvoltura de uma ave.

A deusa assente e, munido do manto, Loki sai pelos ares à procura do Mjölnir (não me perguntem por que ele simplesmente não usa seus sapatos voadores). Voa que voa, o Trapaceiro chega a Jötunheim e vê, sentado num montículo funerário (uma espécie de morro artificial construído para abrigar um túmulo),

um grandalhão de péssima aparência, cuidando de suas cadelas de caça e de seus cavalos. “Como vão os Æsir? Como vão os elfos?”, grita o brutamontes ao ver Loki, no maior bom humor. O nome do sujeito é Thrym, e ele se autointitula “senhor dos ogros”. Vão mal, responde o deus: o martelo de Thor sumiu. “Pois fui eu que escondi a arma de Hlorridi [outro dos nomes de Thor]”, responde Thrym, mal podendo disfarçar o orgulho. “Fui eu quem a enterrou a uma profundidade de oito léguas. Ninguém jamais conseguirá recuperar o martelo, a não ser que Thor traga até mim a bela Freyja, para que seja minha esposa.”

Pelo visto, Thrym não conhece a história do ferreiro gigante, ou não sairia pedindo a mão de Freyja na base da chantagem desse jeito. De qualquer modo, Loki volta para a fortaleza dos deuses, conta a Thor sobre o ocorrido, e lá se vão os dois pedir à deusa que coloque uma grinalda de noiva e parta com eles para Jötunheim. A reação de Freyja é exatamente aquela que você espera de qualquer pessoa normal instada a se casar com um ogro enorme e fedorento. “Sabereis que sou a mulher mais desesperada por homens em todos os Nove Mundos quando eu aceitar ir convosco à Terra dos Gigantes”, bufa ela.

Thor convoca então uma assembleia de todos os habitantes de Asgard, pedindo os conselhos dos demais deuses sobre como reaver o Mjölnir. Heimdall, o guardião da Ponte do Arco-Íris, é o responsável pela ideia vencedora: “Coloquemos em Thor uma grinalda nupcial, que seu pescoço seja adornado pelo Brisingamen, o colar de Freyja, ponhamos nele roupas de mulher que lhe caiam abaixo do joelho e joias em seu peito!”. É isso mesmo, gentil leitor: Heimdall propõe que Thor se fantasie de mulher de gigante. É óbvio que o Deus do Trovão não fica nem um pouco contente com esse plano, mas Loki dá seu apoio à ideia de Heimdall e ainda se oferece para atuar como dama de companhia da “linda Freyja”, de maneira que Thor acaba se paramentando de noiva e a dupla parte para a Terra dos Gigantes.

Quando Thor e Loki chegam, a festa de casamento já está praticamente pronta, de modo que a suposta noiva e sua dama são levadas para um salão enfeitado e repleto de comida. Thor pode estar morrendo de vergonha de seu modelito, mas isso não diminui em nada o apetite trovejante do deus. “Freyja” come salmão (*oito* peixes inteiros praticamente de uma vez), bebe três barris de hidromel, devora todas as iguarias delicadas destinadas às damas e, por fim, um boi inteiro. “Nunca vi uma noiva comer com tanta voracidade”, cochicha Thrym para a “dama de companhia” Loki. “É que Freyja ficou oito dias e oito noites sem nada comer, tão ansiosa estava para vir a Jötunheim”, explica Loki.

O Senhor dos Ogros tenta roubar um beijo de sua amada, mas quase sai correndo. “Por que os olhos de Freyja são tão aterrorizantes? Parece que há um fogo queimando dentro deles!”, pergunta o monstro. “Há oito noites que ela

também não consegue dormir de expectativa”, diz Loki.

Chega enfim a hora de oficializar o casório. “Trazei o Mjöltnir! Colocai-o no colo da moça para que consagremos a união!”, berra Thrym, todo animado. São as últimas palavras do pobre gigante – e Thor ainda faz questão de dar uma boa martelada no crânio da irmã do noivo, que teve a temeridade de pedir presentinhos à “noiva” durante a festa. Compreensivelmente, essa parece ter sido a última vez que um habitante de Utgard tenta conseguir uma esposa asgardiana – mas não foi a última visita de Thor ao país dos gigantes.



CAPÍTULO 5

A VEZ EM QUE THOR FOI DERROTADO



M MAIS UMA DE SUAS JORNADAS para o Leste, Thor decide levar Loki consigo na célebre carruagem puxada por bodes. Quando a noite cai, os dois deuses param na casa de um fazendeiro e convidam os moradores da propriedade para comer com eles. Por estranho que pareça, o Deus do Trovão decide começar o preparo da ceia matando seus valentes bodes. Esfola os bichos, coloca-os na panela e faz um belo ensopado para todos os presentes. Durante a refeição, além de comer a carne dos bodes, o filho do fazendeiro, um rapaz chamado Thjalfi, usa sua faca para quebrar o fêmur de um dos bichos e obter assim o tutano do osso, uma iguaria especialmente nutritiva.

Quando todos terminam de comer, Thor pede que coloquem os ossos dos bodes em cima das peles deles. No dia seguinte, logo cedo, o deus pega o Mjöltnir e abençoa os couros. Num passe de mágica, os velozes Tanngrisnir e Tanngrnófst voltam à vida, e Thor está prestes a atrelar os animais a seu veículo para poder seguir viagem quando percebe que um deles está mancando, com a pata de trás machucada. Alguém danificou os ossos dos bodes!

Furioso, Thor aperta o cabo de seu martelo com tanta força que os nós de seus dedos ficam inchados. Seus olhos soltam faíscas de raiva que mais parecem relâmpagos. O casal de lavradores pede que ele se acalme, pelo amor de todos os deuses, e o deus acaba concordando em deixá-los em paz desde que os filhos dos fazendeiros, Thjalfi e Roskva, tornem-se seus servos.

Depois disso, a trupe, agora com dois deuses e dois mortais (e sem bodes), continua a pé sua jornada rumo à Terra dos Gigantes. Logo, acabam dentro de uma floresta fechada e muito escura. Procurando um lugar para passar a noite, topam com uma cabana esquisita, com uma entrada muito larga e meio circular. Lá dentro, há uma sala lateral igualmente estranha, com mais ou menos a metade do comprimento da casa. Decidem dormir lá dentro, mas no meio da noite um terremoto fortíssimo chacoalha a cabana. Thor se posta à porta com o Mjöltnir na

mão e logo depois ouve um barulho ensurdecedor.

O deus pode ser poderoso, mas não está interessado em correr riscos desnecessários, de modo que espera o nascer do Sol para tentar investigar o que está acontecendo naquela floresta infernal. Vê então, não muito longe dali, um homem imenso, maior do que qualquer gigante que ele já derrotou, dormindo entre as folhas secas da mata e roncando muito. Preparando-se para o pior, Thor afivela o Megingjard, seu cinto de poder, mas o grandalhão acorda antes que o deus possa desferir uma martelada preventiva. Espantado com o tamanho da criatura, o asgardiano pergunta como ele se chama.

“Meu nome é Skrymir [termo que pode significar algo como “grandalhão” ou “fanfarrão”]. Já eu não preciso perguntar teu nome. Sei que és Thor dos Æsir. Foste tu que levaste para longe minha luva?”, diz o monstro. A “luva”, que Skrymir, naquele momento, está pegando do chão, é a cabana na qual o deus e seus companheiros passaram a noite. (A sala lateral é só o buraco do polegar – é uma luva inteira, apropriada para o clima frio da Terra dos Gigantes. Por aí você já consegue ter uma ideia do tamanho do cidadão). Apesar de suas dimensões descomunais, Skrymir se comporta com a máxima gentileza. Pergunta se o grupo de viajantes gostaria de seguir caminho junto com ele e se oferece para carregar a bagagem de todos junto com a sua. Talvez para ficar de olho no gigante, Thor aceita.

A noite está caindo quando eles chegam perto de um grande carvalho, debaixo do qual decidem acampar. Skrymir avisa que já está indo para a cama, mas incentiva os demais a abrir o alforje de comida e preparar um jantar. Logo, está roncando daquele jeito capaz de assustar até os mortos em Hel. Enquanto isso, Thor tenta desatar a corda que fecha o saco de mantimentos – e nada. Sua força não lhe está valendo. Cada vez mais irritado, resolve acordar o gigante com uma martelada. Dá o golpe, mas o máximo que consegue é fazer Skrymir abrir de leve os olhos. “Ora, será que me caiu uma folha na cabeça? Já estás pronto para dormir, Thor?”, diz o monstro. Depois disso, volta a roncar alto.

A cena se repete mais duas vezes ao longo daquela madrugada, e a reação do gigante é sempre a mesma: “Caiu algum fruto do carvalho na minha testa? Ou foram alguns raminhos?”. Enfim, Skrymir acorda de vez e diz a Thor que vai partir para o Norte, enquanto o deus e seus companheiros continuam rumo ao Leste. Antes de se despedir, ele ainda dá alguns conselhos ao filho de Odin.

“Não vos falta muito para chegar à fortaleza dos gigantes, que se chama Utgard. Encontrareis homens ainda maiores do que eu. Não deveis agir com arrogância por lá, pois o rei Utgarda-Loki e seus nobres jamais tolerarão que gente pequena como vós fique se vangloriando. Na minha opinião, o melhor que tendes a fazer é voltar.” Dizendo isso, Skrymir parte.

Thor e seus companheiros, por sua vez, caminham para o Leste até o meio-dia, até que avistam uma fortaleza imensa, cujas torres se espalham pela planície. Chegam enfim aos portões, que estão trancados, e nem toda a força do filho da Terra é suficiente para abri-los. Os quatro, então, acabam entrando ao passar por entre as grades dos portões. Veem um grande salão de festas, com bancos nos quais muitos convivas estão sentados. “A maioria dessas pessoas era bastante grande”, descreve Snorri em seu livro, em um de seus eufemismos engraçadinhos.

“As notícias viajam devagar quando vêm de países distantes, mas será que me engano em pensar que este rapazinho é Thor, o Condutor da Carruagem?”, diz sorrindo o rei Utgarda-Loki, quando finalmente percebe a presença de seus minúsculos visitantes. “Decerto as aparências enganam. Dizei-me, meus caros, quais de vossos talentos podem ser testados numa competição? Ninguém pode ficar aqui conosco se não tiver alguma habilidade ou conhecimento que supere o de outros homens.”

Ao ouvir isso, Loki se adianta: “Ninguém neste salão será capaz de comer com mais rapidez do que eu”, diz ele. Ótimo, declara Utgarda-Loki, chamando um dos convidados do festim, um sujeito chamado Logi, para competir com o Deus das Trapaças. Uma enorme bandeja de madeira, quase do tamanho da cocheira de um cavalo, é trazida para a mesa, contendo o maior pernil de porco (com osso e tudo) que você é capaz de imaginar. Loki se senta de um lado da bandeja, Logi se posta do outro, até que o rei-gigante dá o sinal e ambos começam a comer. Os dois se encontram no meio da bandeja, cada um terminando sua porção ao mesmo tempo que o outro – mas, enquanto o asgardiano devorou apenas a carne, o representante de Utgard comeu tanto a carne quanto os ossos, e mastigou até a madeira da bandeja. Um a zero para os gigantes, declara Utgarda-Loki, satisfeito.

Do lado dos deuses, o próximo a se apresentar para a competição é o jovem Thjalfi, que tem fama de ser um corredor velocíssimo. O rei dos gigantes convoca um rapaz chamado Hugi para enfrentar o servo de Thor. Hugi e Thjalfi se enfrentam num esquema “melhor de três corridas”, e em todas as ocasiões Thjalfi apanha feio – o representante de Utgard nem precisa suar para chegar sempre muito à frente dele, à distância máxima do disparo de uma flecha (uns 50 metros, portanto).

Três desafios aceitos pelo próprio Thor encerram a disputa. O primeiro: tentar esvaziar de uma só tragada um chifre de touro selvagem usado como taça de cerveja por Utgarda-Loki e seus nobres. “Aqui entre nós, quem não é um bebedor muito experiente precisa de duas tragadas para esvaziar o chifre, mas não há ninguém tão fraquinho que precise de três tentativas para beber tudo”,

tripudia o rei. Thor dá sua primeira tragada, engolindo o máximo do líquido que consegue, e olha para dentro do chifre: o nível da cerveja baixou só um pouquinho. Segunda tentativa: o deus quase fica sem fôlego, e o resultado é ainda pior do que da primeira vez. Já prestes a espumar de raiva, Thor bebe pela terceira vez, dando tudo de si – mas a maior parte do chifre ainda está cheia de bebida, embora o nível tenha caído bastante nessa tentativa, pelo menos.

“Está claro que tua força não é tão grande quanto pensávamos, Thor”, comenta Utgarda-Loki. “Ainda queres testar teus poderes em outros desafios? Uma coisa que os meninos pequenos entre nós fazem é levantar meu gato do chão. Desejas tentar?”

A ideia tem toda a cara de ser bolada como um insulto deliberado ao poderio do Deus do Trovão, mas lá se vai Thor em direção ao tal gato, um bichano cinzento que mais parece um leopardo-das-neves obeso. O campeão dos Æsir coloca uma de suas mãos por baixo da barriga do bicho, faz força – e nada. Arqueando seu lombo, o gato faz de tudo para continuar esparramado no chão. Quase urrando de raiva, Thor aplica ainda mais força na barriga do animal, mas o máximo que consegue é fazer com que uma das patas do felino saia do assoalho. Enfim, humilhado, desiste.

“Eu já esperava esse resultado. O gato é bastante grande, enquanto tu, Thor, és pequeno se comparado com os homens daqui”, faz questão de dizer o rei. “Podes me chamar de pequeno, mas desafio qualquer um de vós a uma luta sem armas comigo”, retruca Thor. “Agora conseguiste me enfurecer!” Sem se abalar com o acesso de raiva do deus, Utgarda-Loki sugere que o oponente justo para enfrentar Thor seria sua velha ama, uma senhora chamada Elli. Ao ser chamada, a mulher chega claudicando. Mas, assim que se atraca com Thor, parece ter se transformado em granito: por mais que se esforce, o deus não consegue obrigá-la a ceder nem um milímetro de espaço que seja – até que Elli, sem nem chegar a suar, força Thor a se apoiar em um de seus joelhos para não desabar no chão. Utgarda-Loki decide encerrar o combate, pois já é tarde da noite. Thor e seus companheiros vão remoer suas derrotas na cama.

No dia seguinte, logo cedo, após um desjejum generoso fornecido pelo monarca dos gigantes, os deuses e seus companheiros humanos se preparam para deixar Jötunheim com o rabo entre as pernas. Utgarda-Loki faz questão de acompanhá-los até o portão de sua fortaleza e, ao se despedir, pergunta a Thor o que achou da viagem. “Não posso negar que sofri uma desonra imensa ao ser derrotado por vós”, responde o deus.

“Agora que estais prestes a partir, posso dizer a verdade. Asseguro-te que jamais permitiria que entrásseis em nossa morada se eu conhecesse de perto a dimensão de vossos poderes”, confessa Utgarda-Loki. Diante do olhar cada vez

mais raivoso de Thor, o gigante se põe a revelar todas as estratégias mágicas que usou para intimidar os companheiros.

Acontece que o imenso Skrymir não passa de um disfarce do próprio Utgarda-Loki. Em circunstâncias normais, qualquer martelada de Thor teria sido o fim do rei, mas ele usou sua magia para colocar montanhas na frente dos golpes do Mjöltnir – tanto que, depois disso, surgem três imensos vales de formato quadrado na cordilheira utilizada pelo rei-gigante para se defender.

Coisas parecidas se deram durante os confrontos entre os companheiros e os supostos convivas do rei no festim. O tal Logi, que enfrentou Loki na competição de comilança, só venceu porque era o Fogo Encarnado, e nada devora as coisas mais rápido do que o fogo (é esse o significado de *logi* em islandês antigo). Também era óbvio que Hugi venceria fácil o jovem Thjalfi, pois a velocidade de *hugi* (“pensamento”) é insuperável.

“Quando bebestes do chifre, pensaste que estavas engolindo com lentidão, mas na verdade o que conseguiste foi quase um milagre. A outra ponta do chifre, que não eras capaz de ver, estava enfiada no oceano”, conta Utgarda-Loki. Thor conseguiu ingerir tanta água do mar que sua façanha *criou as marés* (que até então não existiam).

“Do mesmo modo, o gato não era o que parecia. Na verdade, ele era a Serpente de Midgard, cujo corpo circunda todas as terras do mundo, e ainda assim conseguiste erguê-la tão alto que ela quase alcançou o céu.” E a velhinha Elli? Bem, *elli* é a Velhice – e ninguém, nem mesmo o campeão dos Æsir, seria capaz de vencer o envelhecimento, que sempre sobrepuja homens, gigantes e deuses.

Thor não está disposto a deixar que todos esses enganos saiam barato para Utgarda-Loki. Assim que o rei acaba de falar, ergue o Mjöltnir para golpeá-lo – mas o feiticeiro gigante desaparece naquela mesma hora, assim como a sua fortaleza. No lugar dela, há apenas uma planície vazia. “Daquele momento em diante, Thor decidiu encontrar uma maneira de confrontar a Serpente de Midgard”, diz Snorri.

OS OUTROS FILHOS DE LOKI

Essa é a minha deixa para contar como Loki gera outros filhos de natureza surpreendente e ameaçadora – entre eles, a própria Serpente de Midgard, por incrível que pareça.

Com efeito, apesar de ter se casado com Sigyn, o Trapaceiro também se une a uma mulher da raça dos gigantes, chamada Angrboda (“Portadora da Tristeza”).

Três bebês monstruosos são gerados no ventre da gigante: o imenso lobo Fenrir, a Serpente de Midgard, igualmente enorme, e a menina Hel, cujo corpo é metade branco e metade preto (em putrefação, como o de um cadáver). Assim que os deuses sabem da existência dos três monstros, surgem profecias que os avisam sobre o tremendo perigo que os filhos de Loki representam para toda a Criação. Odin ordena então que o trio seja trazido à sua presença.

A serpente, também chamada de Jörmungand, recebe tratamento simples e sumário por parte do Pai-de-Todos: é lançada no oceano profundo que margeia as terras de Midgard. Logo cresce tanto que seu corpo passa a formar uma espécie de anel em torno de todas as regiões do mundo conhecido, como já vimos. Odin é mais generoso com Hel, a única figura do trio que tem alguma semelhança com os demais deuses: manda-a para as profundezas de Niflheim, onde se torna a responsável por abrigar todos os que morrem de doença ou velhice no reino que leva seu nome. (Repare que Hel não é a única divindade ligada aos defuntos cujo nome pessoal também é o do lugar que rege – o grego Hades, irmão de Zeus, também era o senhor *do* Hades, a região dos mortos.)

Quanto ao lobo Fenrir, o senhor dos deuses decide que ele viva em Asgard, ao menos por um tempo. Só Tyr, deus das batalhas, tem coragem de chegar perto da criatura para alimentá-la, mas Fenrir não para de crescer, de modo que os Æsir começam a pensar em maneiras de controlar essa ameaça de modo definitivo.

Primeiro, amarram o lobo com uma corrente reforçada, chamada Laeding, dizendo que aquilo é apenas uma brincadeira, algo para testar a força de Fenrir de modo amigável. Esforço inútil: basta que o monstro contraia de leve seus músculos para arrebentar Laeding. Uma nova corrente duas vezes mais forte que a anterior, chamada Dromi, é colocada no bicho usando as mesmas desculpas. Após grande esforço, Fenrir consegue despedaçar Dromi também.

Desesperados, os deuses decidem que está na hora de apelar para a alta tecnologia. Mandam Skirnir, mensageiro de Freyr, para Svartálfaheim, pedindo que os anões construam uma armadilha da qual nem Fenrir seria capaz de escapar. Os artífices concluem essa tarefa usando cinco ingredientes especiais: o barulho das pisadas de um gato, a barba de uma mulher, as raízes de uma montanha, o respirar de um peixe e a saliva de um pássaro. Essas coisas não existem, dirá você. É claro que não, pois são todas usadas pelos anões para criar Gleipnir, a corrente utilizada para, enfim, aprisionar o lobo Fenrir.

Gleipnir não é como as outras amarras testadas pelos deuses, porém. Delgada e lisa feito uma fita de seda, ela se parece tão pouco com uma corrente digna da força sobrenatural do Lobo dos Lobos que Fenrir enfim suspeita que os deuses estão querendo aprisioná-lo (esse aí não puxa a inteligência do pai, pelo visto). “Além do mais, romper uma fita tão fina quanto essa não me trará glória

nenhuma”, diz o monstro. “Ora, se essa corda insignificante for capaz de conter tua força, Fenrir, isso significa que tu não nos ofereces qualquer risco sério, e dar-te-emos tua liberdade”, argumenta Odin. O filho de Loki em formato de lobo responde então que aceita ser amarrado com Gleipnir – desde que um dos Æsir coloque a mão direita dentro de sua bocarra, como garantia de que os deuses não estão trapaceando.

Ninguém está disposto a encarar esse risco, até que Tyr, o deus mais familiarizado com Fenrir, põe sua mão direita na boca do lobo. A criatura é amarrada com Gleipnir – e, por mais que se debata, não consegue se livrar da “fita de seda” forjada com os ingredientes mágicos. Numa atitude indigna de sua divindade, os Æsir começam a gargalhar diante do desespero do lobo – todos, menos Tyr, cuja mão é arrancada pelos dentes afiados de Fenrir. Os deuses prendem a outra ponta de Gleipnir a uma enorme pedra, enterram-na no fundo da terra e ainda colocam outra pedra enorme por cima de tudo. O monstro ainda tenta morder os que haviam o traído, mas um dos deuses rapidamente enfia uma espada na boca de Fenrir, de modo que o cabo da arma fica cravado na mandíbula do bicho, enquanto a ponta da lâmina se finca no maxilar. A saliva que passa a escorrer da boca raivosa e perpetuamente aberta do lobo vira um rio chamado Van (“esperança”). Fenrir tem passado os últimos milênios nessa posição insuportável – e assim continuará até o Ragnarök, quando a coisa há de mudar de figura, como veremos.

A história dos filhos de Loki talvez dê a impressão de que todas as gigantes são monstras, ou progenitoras de monstros, mas a raça de Jötunheim também é capaz de produzir representantes de beleza arrebatadora. É o que descobre Freyr, dos Vanir, quando cai na besteira de galgar os degraus do Hlidskjalf, o assento elevado de Odin, e observar todos os Nove Mundos lá do alto. Ao olhar para o Norte, Freyr vê uma jovem que está se encaminhando para a porta de um palácio. A moça ergue os braços para destrancar o portão, de tal maneira que a luz do Sol ilumina seus braços e suas formas perfeitas. “Por causa dela, era como se o mundo todo ficasse mais brilhante”, escreve Snorri. O nome da donzela é Gerd, filha de Gymir e Aurboda, e ao vê-la Freyr não consegue pensar em mais nada: deixa de comer, beber, dormir e até falar.

Entra em cena mais uma vez Skirnir, fiel servo de Freyr. A pedido do pai do jovem deus, Njord, cada vez mais preocupado com o jejum insone do filho, Skirnir vai perguntar a seu mestre o que está acontecendo e Freyr finalmente abre seu coração e pede ajuda. “Vai, pede à bela Gerd sua mão em casamento em meu nome. Traze-a para cá, mesmo que seu pai não concorde com a união. Por esse serviço hei de te pagar muito bem.”

Skirnir diz que partirá para a Terra dos Gigantes, mas pede em troca a melhor

espada de todos os Nove Mundos, uma arma capaz de lutar sozinha, que pertence a Freyr. O deus concorda, de modo que Skirnir monta em seu cavalo e corre a buscar Gerd. Segundo a *Edda Poética*, a moça dá trabalho: não fica muito entusiasmada de se unir a um dos Vanir, mas Skirnir finalmente consegue convencê-la (inclusive ameaçando-a com feitiços). Nove dias mais tarde, Gerd e Freyr se casam, e o filho dos dois, Fjolnir, torna-se o fundador da dinastia dos Ynglings, reis da Noruega. Freyr cede sua espada para Skirnir de boa vontade – embora tremendos perigos futuros ameacem o deus agora que ele está sem essa proteção poderosa.

A HISTÓRIA DE PESCADOR DE THOR

Como vimos, Thor jurou que voltaria a enfrentar a tremenda Serpente de Midgard, à qual os sortilégios de Utgarda-Loki haviam dado a aparência de gato acima do peso durante a visita do deus a Jötunheim. É com isso na cabeça que o Condutor da Carruagem se disfarça de menino e parte para a Terra dos Gigantes, chegando à casa de um sujeito chamado Hymir, que costuma pescar no Grande Oceano.

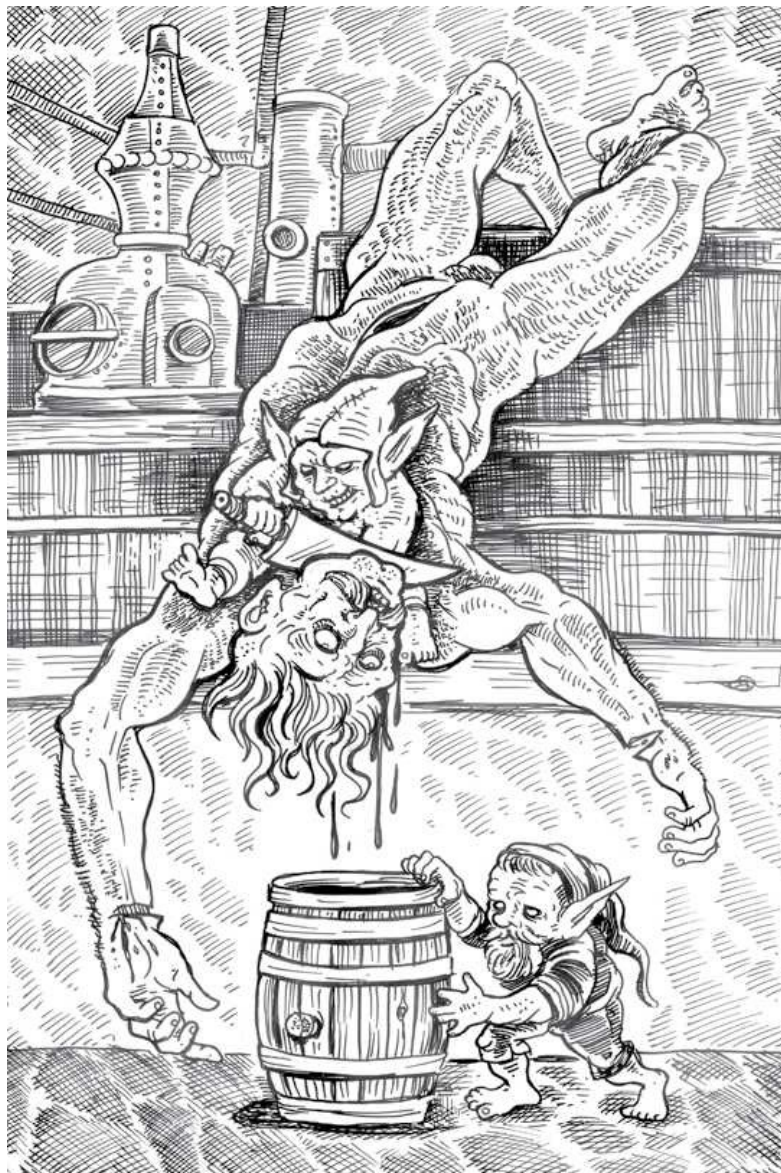
O “menino” pede ao gigante que o leve consigo na sua próxima pescaria. Hymir, no começo, recusa, mas Thor tanto insiste que o pescador acaba aceitando. Procurando uma isca digna do “peixe” que deseja capturar, o deus acaba encontrando o rebanho de bois que pertence ao gigante e, sem a menor cerimônia, *arranca a cabeça* do maior touro da manada. (Bem, se Hymir, a essa altura do campeonato, não percebe que o tal menino superforte só podia ser Thor, é porque é ainda mais burro que a média dos gigantes.)

Munido de sua isca bovina, Thor salta para dentro do barco do ogro, e os dois começam a remar. Logo chegam a um lugar onde Hymir costuma pescar linguado, mas Thor não quer conversa e continua a propelir a embarcação cada vez mais para o fundo. O gigante, já ficando com medo, avisa que está chegando perto das águas patrulhadas por Jörmungand, o outro nome da serpente, e que é melhor voltar. Empolgado com a informação, Thor rema ainda mais rápido, até que para, engancha a cabeça de touro num anzol tamanho-família e lança isca e linha ao mar.

A Serpente de Midgard não se faz de rogada: engole a cabeça de boi, mas o anzol fica preso em sua gengiva. O monstro dá tamanho puxão na linha que Thor é arrastado e bate seus punhos contra a amurada do barco. Já furioso, o deus faz força para se manter ereto no convés, de modo que seus pés atravessam a madeira (uma cena quase cômica que, aliás, parece ter sido muito famosa:

chegou a ser retratada algumas vezes em monumentos de pedra da Era Viking). Pouco a pouco, Thor começa a puxar a monstra para dentro do navio, enquanto a serpente cospe veneno, tentando se livrar. Segurando a linha com uma das mãos, o deus já se prepara para erguer o Mjöltnir com a outra e desferir o golpe decisivo nas fuças do réptil – quando Hymir, apavorado, usa uma faca para cortar a linha e soltar Jörmungand, que foge para as profundezas mais do que depressa.

Frustrado, Thor ainda dá um soco na orelha do gigante, lançando-o de ponta-cabeça no mar, e depois nada até a terra firme. Não é a última vez que os dois inimigos, deus e serpente, se encontram.



CAPÍTULO 6

O CUSPE E A POESIA



COMO JÁ VIMOS, poesia e eloquência eram coisas muito sérias para os escandinavos da Idade Média. Aliás, eram literalmente coisas divinas – dádivas dos Æsir, em especial do próprio Odin, para alguns de seus escolhidos na humanidade. Chegou a hora de contar como esse presente dos deuses surgiu, numa trama que inclui fluidos corporais divinos, anões *serial killers*, sexo e trapaças letais (e sem participação de Loki, por incrível que pareça).

Tudo começa após o fim da guerra entre Asgard e os Vanir. Num ritual criado para que as duas raças de deuses façam as pazes de vez, cada um dos ex-combatentes vai até um caldeirão e cospe lá dentro.

Para as famílias divinas agora unidas, no entanto, a mistura das salivas ainda não é uma marca suficientemente duradoura do acordo de paz, de modo que os deuses usam aquela quantidade sobrenatural de baba como matéria-prima para a criação de um homem, que batizam de Kvasir. Reunindo em seu corpo novinho em folha um pouco da essência de todos os habitantes de Asgard e Vanaheim, Kvasir se torna o ser mais sábio de toda a Criação – não há pergunta que ele não seja capaz de responder.

Além de sábio, Kvasir é generoso: dispõe-se a viajar pelos Nove Mundos levando o conhecimento a todos os que desejam ouvi-lo. Sua turnê de palestras está fazendo o maior sucesso, mas ele tem a má sorte de se encontrar com dois anões sinistros chamados Fjalar e Galar. Eles pedem para fazer algumas perguntas a Kvasir em particular e, assim que se veem a sós com o jovem deus, matam-no à traição (ou seja, o conhecimento enciclopédico da criatura não inclui a capacidade de prever o futuro).

Logo depois, os anões fazem com que todo o sangue dele escorra para dois caldeirões e um bule, misturam esse sangue com mel e, a partir daí, criam uma forma de hidromel capaz de transformar qualquer pessoa em poeta ou erudito. Para encobrir o assassinato, Fjalar e Galar dizem aos Æsir que Kvasir engasgou

com seu próprio excesso de conhecimento ao chegar às terras dos anões, porque ali ninguém seria sábio o suficiente para lhe fazer perguntas. Parece inacreditável que sujeitos desconfiados como Odin ou Loki sejam capazes de engolir uma desculpa esfarrapada dessas, mas é o que acaba acontecendo.

Fjalar e Galar podem ter se deliciado com o hidromel da poesia por eras a fio após seu crime, mas a dupla, pelo visto, tem mania de mandar suas visitas para Hel. Tempos depois, os anões recebem a visita do gigante Gilling e de sua mulher. Convidam Gilling para um passeio de barco a remo no mar e, de propósito, batem a embarcação em rochas submersas, de modo que a canoa vira. O gigante, que não sabe nadar, morre afogado, enquanto Fjalar e Galar colocam o barco na posição correta e voltam remando para a costa, como se nada tivesse acontecido.

Como era de se esperar, a esposa de Gilling se põe a chorar desesperada assim que ouve a notícia. “Se puderes ver o lugar onde ele se perdeu no mar, será que ficarás mais calma?”, pergunta Fjalar, fingindo preocupação. A giganta aceita e é levada para um ponto a pouca distância dos muros da casa dos anões. Nisso, Galar escala o muro e joga uma pedra de moinho na cabeça da viúva, matando-a – a choradeira da mulher do gigante estava incomodando demais, dizem os assassinos.

A carreira de *serial killers* dos impiedosos anões acaba aí, porém. Suttung, filho de Gilling, descobre o que aconteceu, captura os anões e os amarra em rochas da costa que seriam encobertas pela maré alta. Prestes a morrer afogados, Fjalar e Galar oferecem o sangue de Kvasir transformado em hidromel como compensação pela morte dos pais do gigante. Suttung aceita a oferta, guardando os recipientes com o precioso líquido dentro de uma montanha. Sua filha, chamada Gunnlod, fica encarregada de proteger o tesouro dali por diante.

Depois de tantas peripécias em torno da bebida, tudo indica que Odin finalmente fica sabendo do misterioso hidromel e deduz que ele foi fabricado a partir do sangue do finado Kvasir. O Pai-de-Todos arquiteta então um plano para reaver esse legado dos deuses. Primeiro passo: disfarçado, adotando o codinome de Bolverk, Odin dirige-se para Jötunheim e chega às terras que pertencem ao gigante Baugi, irmão de Suttung.

Ao chegar lá, o tal Bolverk se depara com nove escravos do gigante, que estão cortando capim para os animais da propriedade. “Não gostaríeis de afiar vossas foices? Tenho aqui uma excelente pedra de amolar”, diz o viajante. Os escravos de Baugi decidem experimentar a tal pedra, e o resultado é tão bom que todos querem comprar o amolador de Bolverk. Só que, em vez de estabelecer um preço e negociar com os servos, o visitante simplesmente joga a pedra de amolar para o alto, como quem diz “É do primeiro que pegar!”. Desejando apanhar o

objeto a qualquer custo, os escravos saem dando golpes de foice às cegas – e acabam se matando na disputa. Nenhum sobrevive.

Odin, com seu disfarce de viajante, sai dali como se a morte simultânea de nove sujeitos fosse a coisa mais natural do mundo e chega à casa de Baugi. “Corro o risco de ficar pobre, forasteiro”, queixa-se o gigante ao recepcionar Bolverk. “Todos os meus nove escravos morreram, e não há ninguém para cuidar das minhas terras”, diz Baugi. “Todos morreram de uma vez? Que infortúnio!”, comenta Bolverk, cínico. “Pois eu prometo realizar o trabalho de nove homens neste verão, senhor. Como paga, desejo apenas um gole do hidromel de teu irmão Suttung.”

Baugi explica que o hidromel não é dele, embora tenha sido obtido como compensação pelo sangue de seus pais. Por outro lado, pode ajudar o viajante a negociar com Suttung de bom grado, desde que ele realmente seja um trabalhador de primeira linha. Está de bom tamanho, replica Odin – e, trato feito, passa a trabalhar com tal afinco que o gigante nem chega a sentir falta dos servos mortos.

Quando o inverno chega e todas as tarefas da fazenda são realizadas com a máxima perfeição, Baugi leva Bolverk para conversar com Suttung, o dono do hidromel mágico. As negociações são um fracasso, porém: o gigante se nega a ceder uma gotinha que seja da bebida, mesmo após os pedidos de seu irmão. Odin não se dá por vencido. Convence Baugi a ir com ele até a montanha onde os recipientes com o hidromel estão escondidos e mostra ao comparsa uma broca especial, chamada Rati (literalmente, “ratazana”), que trouxe consigo. “Agora, para cumprires tua parte no trato, deverás usar Rati para abrir um buraco que leve até o interior da montanha”, explica Bolverk.

Temendo que Baugi o traia, Odin pressiona o gigante para que cave logo, até que percebe que a abertura alcançou a câmara dentro do monte. Mais do que depressa, transforma-se em serpente e se esgueira pelo buraco – e já não é sem tempo, pois Baugi ainda tenta matar a cobra-Odin com um golpe de broca.

Uma vez lá dentro, Odin se encontra com Gunnlod, a filha do gigante Suttung, sentada num trono de ouro. O senhor dos Æsir acaba resolvendo a parada com seu charme irresistível (ou quiçá por meio de magia, já que um dos 18 grandes feitiços de Odin é justamente a capacidade de fazer com que qualquer mulher ceda a seus encantos). Por três dias e três noites Gunnlod e Odin desfrutam dos prazeres da carne juntos. “Por essas três noites, terás direito a três goles do hidromel”, diz a giganta. Odin é pai de Thor, como estamos carecas de saber, o que significa que, tal como o filho, ele é capaz de engolir quantidades imensas de líquido de uma vez só. O primeiro gole esvazia o bule de hidromel, enquanto o segundo e o terceiro deixam vazios ambos os caldeirões.

Com a pança cheia da bebida mágica, Odin sai da montanha, assume forma de águia e voa para Asgard com a rapidez de uma tempestade. Suttung, ao perceber que foi logrado, também se transforma em águia e sai voando atrás de Odin. Quando está a uma distância segura da fortaleza dos deuses, o Pai-de-Todos cospe a maior parte do hidromel dos poetas em dois caldeirões que os Æsir prepararam assim que perceberam que ele estava a caminho. Desde então, é o conteúdo desses reservatórios que o Senhor de Asgard entrega generosamente a todos aqueles que deseja transformar em mestres da eloquência e da arte.

O problema é que Odin não consegue colocar *todo* o hidromel da sabedoria naqueles caldeirões. Meio no desespero, com Suttung fungando no seu cangote, o deus acaba soltando parte da bebida pelo *outro lado* do seu sistema digestivo, digamos.

Não existe maneira educada de dizer isso, senhoras e senhores, então vou ser mais claro: Odin solta um daqueles célebres puns molhados de quem está com diarreia, e esse hidromel apodrecido vaza do traseiro de sua forma de águia. Isso explica muita coisa, se a gente parar para pensar. Toda vez que você ouvir uma letra brega de música, uma aula sem pé nem cabeça ou um político cujo discurso não faz o menor sentido, a explicação é simples: alguém andou engolindo o hidromel defecado por Odin.

AS MAÇÃS ROUBADAS

A morte de Kvasir e o roubo da bebida da poesia por anões e gigantes foram crises de pouca importância se comparadas ao rapto da deusa Idunn, cujas maçãs mágicas são as responsáveis pela eterna juventude das divindades.

Como de costume, o estopim desse problema é outra das jornadas dos deuses para terras distantes, embora Thor não esteja entre os viajantes desta vez. Conta-se que Odin, Loki e Hœnir (um dos Æsir responsáveis pela criação do homem, segundo uma das versões dessa história, como vimos) estão passando por uma região longínqua, onde há pouca comida, quando acabam encontrando um rebanho de bois. A comitiva de deuses captura um dos animais, abate-o e coloca a carne para assar, já salivando com a perspectiva de comer churrasco depois de dias de barriga vazia. Passado algum tempo, conferem se a carne está pronta – e nada, continuava estranhamente crua. Esperam mais (um intervalo que seria suficiente para torrar a carne em circunstâncias normais, diga-se de passagem), mas o boi ainda está praticamente cru.

É então que escutam uma voz vinda do alto de um carvalho ali do lado. “É por minhas artes que a carne não está assando”, diz o sujeito, quem quer que seja.

Olham para cima e veem uma águia enorme empoleirada no carvalho. “Se me derdes a minha parte do boi, garanto que a carne ficará pronta”, declara ela. Os deuses acabam aceitando a chantagem, de modo que a águia salta de seu galho e avança para a carne. Sem mais cerimônia, a gigantesca ave devora as duas coxas e os dois ombros do animal.

É então que Loki perde a cabeça. Pega um pedaço de pau e assesta o golpe mais forte possível na águia, mas o efeito disso é desastrado: o bicho sai voando, enquanto a ponta do porrete de Loki fica presa no corpo da ave, de maneira que ela se vai pelos ares, arrastando o filho de Laufey consigo. Dando rasantes, a águia faz Loki bater contra árvores, raspar seu corpo em rochas e na terra, até que o Trapaceiro acha que seus braços vão ser arrancados. No desespero, Loki implora que a ave o coloque no chão, mas ela só concorda quando ele aceita ajudá-la num plano para raptar Idunn. Sem a menor disposição para arriscar seu pescoço para preservar a eterna juventude dos Æsir, Loki concorda e consegue voltar para junto de seus companheiros de viagem, sem contar nada sobre o que tinha acontecido.

Algun tempo depois, quando todos já retornaram a Asgard, Loki procura Idunn para dizer que achou algumas maçãs que parecem de excelente qualidade na floresta. “Por que não vamos vê-las? Traz contigo também tuas maçãs, para que possamos compará-las com os frutos que encontrei”, propõe ele. Sem nada desconfiar, a deusa o acompanha até a mata. Assim que os dois colocam os pés na floresta, a tal águia – na verdade, é o gigante Thjazi disfarçado – cai sobre Idunn com as garras arreganhadas, prende-a pelos ombros e a leva para sua casa, que fica num lugar chamado Thrymheim.

Sem sua dieta diária de maçãs mágicas, os deuses de Asgard logo começam a assumir a aparência de anciões. Põem-se a procurar notícias de Idunn e ficam sabendo, enfim, que a última pessoa com quem ela tinha sido vista era Loki. Numa cena quase idêntica à do episódio envolvendo as muralhas de Asgard e o ferreiro gigante, os Æsir ameaçam torturar o Trapaceiro até que ele morra da forma mais horrenda possível, e ele escapa desse destino oferecendo-se para salvar Idunn pessoalmente.

Nessa missão, Loki tem a ajuda de Freyja, que concorda em emprestar a ele sua forma de falcão. Já transformado em ave de rapina, o filho de Laufey voa para Jötunheim e pousa na morada do gigante. Por sorte, naquele dia Thjazi estava no mar com seu barco, e Idunn fica sozinha. Loki usa seus sortilégios para transformar a deusa numa noz, pega-a com suas garras de falcão e parte para Asgard. (Por favor, não me perguntem como uma noz consegue carregar maçãs, mas aparentemente é isso mesmo o que acontece.) Logo, porém, ouve-se um estrondo no ar: é o barulho do voo de Thjazi, o qual, ao chegar em casa e

perceber que Idunn tinha fugido, transforma-se de novo em águia e sai no encalço da deusa.

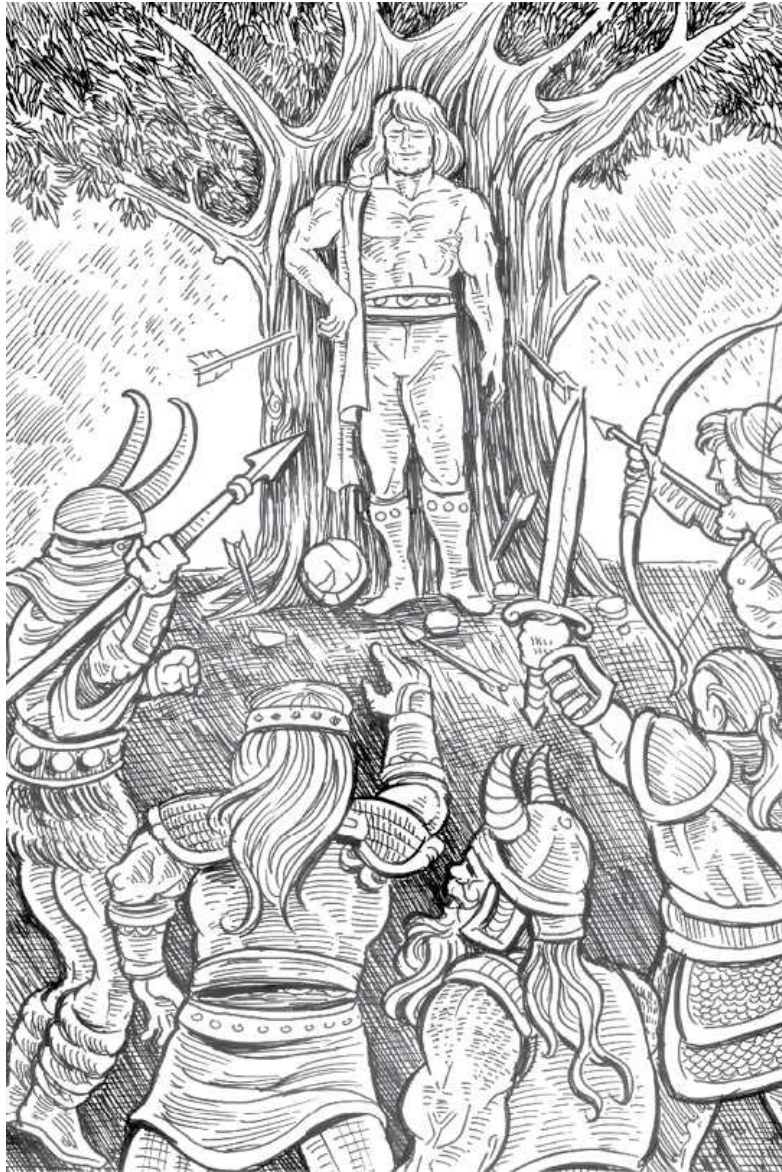
Os Æsir, porém, estão de olho no céu. Assim que percebem que o falcão-Loki está a caminho, com a águia-Thjazi na sua cola, reúnem uma grande quantidade de serragem e colocam tudo perto das muralhas de Asgard. Loki, carregando a noz-Idunn, ultrapassa os muros da fortaleza dos deuses e mergulha para o chão. Assim que ele e sua carga estão seguros, os Æsir colocam fogo na serragem. A águia, que vem logo atrás, não consegue se desviar das chamas. Suas penas pegam fogo e, ferida, ela desaba dentro do recinto de Asgard. Com a máxima rapidez e brutalidade possíveis, os deuses avançam para o gigante transformado em águia e o matam.

Não é essa a última vez que os Æsir ouvem falar de Thjazi, porém. A filha do gigante, Skadi, inconformada com a morte do pai, veste seu elmo e sua armadura, toma consigo seu machado de guerra e parte para Asgard em busca de vingança. Desta vez, os deuses decidem que é melhor negociar. Perguntam à gigante qual seria o preço de sangue adequado para compensar a perda de Thjazi.

Skadi responde que queria duas coisas: um marido escolhido entre os Æsir e, o que ela acha a mais difícil das duas condições, que os deuses a façam rir. Quanto ao primeiro pedido, as divindades dizem que ela pode escolher seu marido entre todos os moradores de Asgard, desde que faça a seleção olhando apenas os *pés* dos candidatos. Ao escolher seu esposo, Skadi acha que os pés mais belos pertencem ao formoso Balder, mais radiante dos deuses, mas na verdade acaba optando por Njord, pai de Freyr e Freyja (o que também não é uma escolha ruim, cá entre nós).

Cabe a Loki limpar totalmente seu nome, ao menos naquela ocasião, resolvendo o segundo problema. O filho de Laufey acha um bode velho, daqueles bem rabugentos, e amarra uma cordinha na barba do caprino. Desenrola o fio e amarra a outra ponta em seus próprios testículos. O bode puxa de lá, Loki puxa de cá, e ambos gritam cada vez mais alto (e agudo, imagino eu, no caso de Loki), até que a cordinha se rompe e o deus cai no colo da gigante, com suas partes pudendas ainda intactas, ainda que muito vermelhas. Skadi, então, finalmente ri – e, para selar de vez a concórdia, Odin ainda homenageia o pai da moça transformando seus olhos em duas estrelas do firmamento.





CAPÍTULO 7

COMO BALDER VAI PARA O INFERNO



TODOS OS DEUSES AMAM BALDER, o Bom, irmão mais novo de Thor (e até as gigantes arrastam asa para ele, como acabamos de ver). Por isso, a assembleia dos Æsir fica consternada ao saber que ele está tendo sonhos proféticos assustadores, nos quais se vê ameaçado de morte. Cabe à mãe de Balder, Frigg, buscar uma solução: a deusa procura todas as coisas do cosmos e pede que elas jurem não fazer mal a seu filho. O aço e o bronze prometem que não vão cortá-lo jamais; a água, que não afogará Balder; o fogo declara que ele nunca será queimado – e o mesmo fazem todos os animais, todas as plantas e doenças, todos os venenos. Satisfeitos, os deuses resolvem celebrar a nova invulnerabilidade do gentil filho de Odin lançando os mais variados e absurdos ataques contra ele – e rindo quando até rochas gigantescas se despedaçam contra o peito de Balder sem causar o menor dano.

Loki, no entanto, não está rindo. Consumido pela inveja, ele se disfarça de mulher e vai ter com Frigg. “É verdade que todas as coisas do Universo juraram não fazer mal a Balder?”, pergunta a “moça”. “Todas, exceto uma plantinha que cresce a oeste de Valhalla, chamada de visco. Parecia tão jovem que não achei necessário exigir que ela também fizesse o juramento”, explica Frigg.

Era tudo o que o Trapaceiro precisava saber. Loki obtém um ramo de visco e parte para onde os deuses ainda estão se divertindo com a brincadeira “atire qualquer coisa em Balder”. Logo nota que Höður, o irmão cego de Thor e Balder, não está participando da diversão. “É que não consigo ver onde Balder está, nem tenho arma”, explica Höður a Loki. “Ora, deverias estar honrando Balder, como fazem os demais. Vou te mostrar onde ele está. Atira este raminho nele”, diz Loki, guiando a mão do deus cego.

Höður lança o ramo de visco, que atravessa o corpo de Balder como se fosse uma bala de revólver, entrando pelo peito e saindo pelas costas, matando o mais belo dos deuses imediatamente. O silêncio consternado e cheio de revolta que toma conta de Asgard naquela hora é quase impossível de descrever. Os deuses querem executar Höður naquele mesmo momento, mas estão em solo consagrado. Frigg é a primeira a tomar a palavra: pergunta se algum dos Æsir seria capaz de viajar para Hel em nome dela, com o objetivo de oferecer um resgate à rainha dos mortos e conseguir que ela devolva Balder à vida.

Hermod, o Ousado, outro dos filhos de Odin, declara que está disposto a partir para Hel. Montado em Sleipnir, o cavalo de oito patas do Pai-de-Todos, Hermod sai cavalcando o mais depressa que pode, enquanto os demais deuses preparam o funeral. A cerimônia fúnebre, tal e qual a de muitos dos reis escandinavos do

nosso mundo, tem como centro o grande navio do defunto, chamado Ringhorn. Nele é que os Æsir montam a pira funerária de Balder, com a intenção de lançá-lo ao mar conforme o corpo do deus é cremado, mas Ringhorn é tão pesado que eles não conseguem fazer com que se mexa. É preciso pedir a ajuda da gigante Hyrrokkin, que chega ao velório montada num imenso lobo, cujas rédeas são o corpo vivo de uma serpente venenosa. A gigante empurra o navio com tanta força que as toras de madeira colocadas debaixo dele, usadas para facilitar seu rolamento rumo ao porto, pegam fogo, e a terra toda treme.

Quando o corpo do deus finalmente é colocado no convés de seu navio, sua esposa, Nanna, filha de Nep, não consegue mais suportar a tristeza de perdê-lo e morre ali mesmo. Nanna também é colocada na pira funerária, assim como o cavalo de Balder, com sua sela e seus ricos enfeites. Os deuses acendem o fogo para cremar o casal, e Thor está erguendo o Mjöltnir para abençoar a cremação, quando um anão de nome Lit passa correndo na frente do filho de Odin. Provavelmente revoltado com a falta de respeito com o ritual, Thor dá um tremendo pontapé em Lit, que aterrissa dentro da própria pira funerária e morre incinerado. Em memória do filho, Odin coloca ainda seu anel mágico Draupnir nas chamas.

Enquanto isso, Hermod cavalga – por nove dias e nove noites, até que o jovem deus enfim chega à ponte sobre o rio Gjoll, que separa as regiões dos vivos do reino dos mortos. Lá é recebido pela donzela chamada Modgud, a guardiã da ponte, que fica muito surpresa ao notar que o cavaleiro que a interpela ainda está vivo. “Viste Balder passar pela estrada de Hel?”, pergunta Hermod à moça. Sim, ele já cruzou a ponte, confirma Modgud.

Cada vez mais ansioso, o deus continua seu avanço rumo aos portões da Terra dos Mortos. Ao chegar lá, desmonta, aperta a sela de Sleipnir, volta a subir no cavalo de Odin, esporeia o corcel – e, de um salto, cavalo e cavaleiro vencem os portões de Hel, como se eles fossem a barreira de uma corrida de obstáculos. Hermod desmonta mais uma vez e entra no salão da assustadora filha de Loki.

Para sua surpresa, Balder e Nanna estão à mesa, sentados nos lugares de honra. Hermod passa aquela noite na casa de Hel (decerto tentando dormir e não conseguindo) e pela manhã transmite a mensagem dos Æsir à deusa da morte desonrosa, pedindo que ela lhes devolva o filho de Odin. “Se todas as coisas do mundo, vivas ou mortas [ou, dependendo da tradução, animadas ou inanimadas], chorarem por ele, então permitirei que ele volte para os Æsir”, declara Hel. “Se alguém falar contra ele ou se recusar a chorar, então Balder há de permanecer aqui.”

Hermod volta para Asgard, munido do anel Draupnir, que Balder mandou devolver a Odin, e de um traje de linho que Nanna enviou para Frigg. O

mensageiro dos deuses explica as exigências de Hel, e os Æsir começam a implorar lágrimas em favor de Balder a tudo o que existe. Parece que está funcionando: todos choram, até “as pedras, as árvores e todos os metais, da maneira que vemos essas coisas chorarem quando passa o frio congelante e chega o calor”, escreve Snorri. Os emissários de Asgard já estão voltando para casa, imaginando que trarão boas notícias para Odin, quando encontram uma gigante sentada dentro de uma caverna, com a qual ainda não falaram sobre o caso de Balder. Seu nome é Thokk (“gratidão”), e eis como ela responde (em verso) quando lhe pedem para chorar pelo deus assassinado:

*“Thokk há de chorar
Lágrimas secas
Na pira funerária de Balder.
Morto ou vivo, o filho do velho
Nunca me deu alegria.
Que Hel continue a guardar o que tem.”*

Quem é a malvada Thokk, afinal? Os Æsir logo passam a achar que a criatura rancorosa só pode ser Loki disfarçado mais uma vez, é claro. Quanto ao pobre Höður, usado como instrumento da destruição do próprio irmão, não há uma lágrima sequer por ele. Odin se une à gigante Rindr, gerando Váli, que se torna adulto após um único dia de vida e mata o deus cego a pedido do pai. Balder ainda está em Hel – pelo menos até o Ragnarök.

LOKI FAZ UMA SENNA – E PAGA CARO POR ELA

Qualquer pessoa racional esperaria que Loki sossegasse após causar tanta desgraça, mas racionalidade era algo de que o Trapaceiro só desfrutava quando a ideia é enganar algum incauto. Durante uma festa, ele decide insultar os demais deuses da forma mais escandalosa possível, fazendo uma cena – ou melhor, uma *senna*.

Desculpem, não resisti ao trocadilho infame. É que o texto da *Edda Poética* que relata as barbaridades proferidas por Loki se chama *Lokasenna*, algo como “A Calúnia de Loki”. Ao compor os versos que relatam esse mito, o antigo poeta escandinavo estava, na verdade, seguindo uma espécie de gênero literário tradicional, conhecido como *flyting* (“provocação”). A nobre arte do *flyting* consiste em bolar os xingamentos mais criativos possíveis e jogá-los na cara dos adversários. Os “desafios” dos nossos repentistas têm algo disso, mas o *flyting*

escandinavo costuma ser altamente... boca-suja, por falta de um termo melhor, com insultos de natureza sexual ou que buscam revelar a covardia do oponente. Sabe aquele tio-avô ou cunhado que, em plena ceia de Natal, toma todas e resolve dizer “umas verdades” sobre os demais membros da família? É basicamente esse tipo de lavação de roupa suja que Loki promove no texto do *Lokasenna*.

Diz o poema que a baixaria começa quando os Æsir e os elfos estão reunidos num festim esplêndido, oferecido pelo gigante Ægir, cuja especialidade é a fabricação de cerveja. Dois servos do gigante, chamados Fimafeng e Eldir, ficam responsáveis por organizar os comes e bebes, e tudo funciona às mil maravilhas: objetos mágicos de ouro iluminam o salão, dispensando a necessidade de fogueiras, e a cerveja, por meio de encantamentos, é servida automaticamente aos presentes. Os convidados, tranquilos e felizes, elogiam os empregados de Ægir, o que desperta mais uma vez a inveja de Loki.

Entretanto, em vez de empregar uma trama cuidadosamente planejada para destruir o objeto de seu ciúme impunemente, como no caso de Balder, o filho de Laufey (que já devia ter bebido bastante, decerto) simplesmente mata o pobre Fimafeng, do nada. Sacudindo seus escudos e urrando de fúria, os demais deuses botam Loki para correr e voltam ao salão para continuar bebendo (ninguém parece ter se dado ao trabalho de organizar um funeral para o servo do gigante, coitado).

A essa altura do campeonato, Loki já perdeu qualquer noção que um dia teve. Espera um pouco e vai voltando de mansinho para o salão. Entra e começa a fazer o que só podemos classificar como o equivalente asgardiano da chantagem emocional humana:

*“Lembra-te, Odin, quando em tempos passados
Misturamos teu sangue e o meu?
Disseste que nunca beberias cerveja
A menos que ela fosse trazida a nós dois.”*

O mais incrível é que o Pai-de-Todos cede a essa chantagem, talvez se sentindo constrangido pelo peso sagrado da cerimônia de sangue que o uniu a Loki no passado, e pede que um de seus filhos, Vidar, saia de seu lugar nos bancos para abrir espaço para Loki.

Loki se senta, faz uma saudação fingida “a todos os deuses e deusas sagrados” e põe-se a provocar os presentes, um a um. Diz que Bragi, o deus da poesia, não passa de um covarde – chega a chamá-lo de “ornamento de banco”, um *kenning* especialmente maldoso porque dá a entender que Bragi não tem coragem de

levantar de seu assento para lutar com Loki. Quando Odin tenta intervir, lança-lhe na cara as injustiças supostamente cometidas pelo Pai-de-Todos:

*“Cala-te, Odin, pois nunca
Estabeleceste bem a sorte da guerra entre os homens;
Muitas vezes deste o que não devia ser dado,
A vitória aos de coração fraco.”*

Frigg, a rainha dos deuses, não passaria de uma maníaca por homens, tendo se deitado com Vili e Ve, os irmãos de Odin, diz Loki – e, como se não bastasse, o Trapaceiro ainda se vangloria, diante da mãe de Balder, de ter arquitetado a morte do mais amado de seus filhos.

Sobra ainda para os Vanir: os irmãos Freyr e Freyja seriam amantes, acusa Loki, e o pai dos dois, Njord, também os teria gerado com a própria irmã. Quanto a Sif, mulher de Thor, Loki afirma tê-la seduzido, assim como a gigante Skadi, mulher de Njord. Nesse exato momento, Thor, que tinha viajado, irrompe no salão, ameaçando Loki com o Mjöltnir. O filho de Laufey ainda tem fôlego para ridicularizar várias das aventuras do Deus do Trovão – até fugir do martelo de Thor, deixando o recinto.

É claro que a quantidade e o teor dos insultos estimulam todos os deuses a desejar vingança, mas é provável que a gota d’água tenha sido mesmo a insanidade de se gabar pela morte de Balder diante de Odin e Frigg. De qualquer jeito, o fato é que os Æsir decidem que, dessa vez, Loki não ficará impune.

Loki está ciente do risco que corre. Depois de fugir do salão de Ægir, parte para as montanhas e constrói para si uma casa com quatro portas, cada uma delas voltada para um dos quatro pontos cardeais, de modo que ele pode enxergar inimigos se aproximando de qualquer direção. Ele costuma passar a maior parte do tempo mergulhado no lago que há perto da casa, junto a uma cachoeira, transformado em salmão. Parece um bom plano, mas Loki, temendo constantemente a captura e a punição que decerto receberá das mãos dos deuses, passa horas tentando imaginar como seus inimigos poderiam pegá-lo. Certo dia, sentado dentro de casa, toma alguns fios de linho e produz um emaranhado com eles, criando assim a primeira rede de pesca de todos os tempos. “É dessa maneira que os Æsir podem acabar me capturando”, pensa ele.

O filho de Laufey então olha para uma das portas da casa e vê que uma comitiva de Asgard já está a pouca distância dali – Odin vislumbrou o esconderijo de seu assento elevado, o Hlidskjalf. O trapaceiro lança a rede recém-inventada ao fogo, corre para a água e se transforma em salmão mais uma vez.

Loki só não contava com a presença de espírito de Kvasir, o mais sábio dos deuses, que voltou à vida, aparentemente (Snorri nunca explica direito como ele consegue ressuscitar). Ao ver os restos da rede no braseiro de Loki, Kvasir logo percebe que aquilo são os restos de um instrumento que seria ótimo para capturar peixes. Instrui então as demais divindades de Asgard a fabricar uma réplica. Assim, munidos da rede reinventada, todos partem para a cachoeira e o lago.

O salmão-Loki ainda consegue enganá-los algumas vezes, escondendo-se entre as pedras, nadando rapidamente por baixo da rede ou mergulhando muito fundo. Com a ajuda de contrapesos que ajudam a manter a rede em posição, os Æsir acabam por encurralá-lo, no entanto, e um último salto desesperado do peixe acaba por levá-lo diretamente aos braços de urso de Thor.

“Sem nenhum pensamento de misericórdia” em relação a Loki, como diz Snorri, os Æsir o conduzem até uma caverna. No lugar estão ainda a pobre Sigyn, mulher do Trapaceiro, e seus dois filhos de aparência humana, Vali e Narfi. Os deuses transformam o primeiro num lobo e o atacam contra o irmão. Vali, em sua forma lupina, estraçalha o ventre de Narfi, de forma que os intestinos do filho de Loki ficam expostos. Os Æsir usam as vísceras do rapaz para amarrar seu pai e o deitam em cima de três pedras: uma debaixo de seus ombros, outra sob seus quadris e a terceira debaixo dos joelhos. As tripas de Narfi são então magicamente transformadas em correntes de ferro.

Falta ainda uma última tortura. Skadi, mulher de Njord, a mesma gigante cuja tristeza pela morte do pai foi encerrada por Loki e seus truques de bufão com um bode, traz uma serpente venenosíssima e a amarra no teto da caverna, bem em cima do rosto do deus acorrentado, de modo que o veneno do réptil cai em cheio na face do filho de Laufey. Mesmo destrozada pela dor de perder os dois filhos de uma vez, Sigyn se dispõe a aliviar a punição horrenda do marido. Desde então, ela segura uma tigela acima do rosto de Loki, na qual vai armazenando lentamente o veneno da cobra. Depois de algum tempo, porém, a tigela fica cheia. Enquanto Sigyn esvazia o recipiente o mais rápido que pode, algumas gotas de peçonha invariavelmente queimam a pele do Trapaceiro, que se debate de dor nas profundezas da caverna – e isso explica os terremotos que sentimos cá em cima, na superfície. Enquanto este mundo durar, lá ficarão Loki, Sigyn e a serpente.





CAPÍTULO 8

SIGURD, O MATADOR DE DRAGÕES



É FÁCIL SE SENTIR PERDIDO em meio à leitura da *Saga dos Volsungos*, principal fonte sobre a lenda do matador de dragões Sigurd. A montanha de informações, eventos e nomes nada fáceis de pronunciar que caracteriza a história corre o risco de deixar até o leitor mais paciente meio maluco, mas quem persiste e chega ao final da saga consegue vislumbrar alguns fios condutores da narrativa.

O primeiro desses fios é a presença do próprio Odin, curiosamente. O Pai-de-Todos, com efeito, é o responsável por fundar a linhagem nobre dos Volsungos ao gerar o guerreiro Sigi com uma mulher mortal – um evento que não é narrado na saga propriamente dita, mas que parece ser parte importante do pano de fundo de todos os membros da família. Impulsivo, invejoso e violento, Sigi está mais para uma mistura de Loki com Thor do que para um filho de Odin, mas o deus o protege mesmo depois que ele comete um assassinato e é forçado a se tornar um fora da lei. Aproveitando sua vocação para a matança, Sigi passa a liderar uma frota viking, atrai seguidores e, após diversas batalhas, torna-se rei de Hunaland – literalmente “terra dos hunos”.

(Um rápido parêntese: o nome dessa região é uma espécie de fóssil histórico incrustado nas narrativas lendárias sobre os Volsungos. Embora os hunos que atacaram o Império Romano do mundo real no fim da Antiguidade fossem uma tribo asiática, provavelmente aparentada aos turcos e mongóis, eles incorporaram diversos povos germânicos em seus domínios e exércitos, de modo que, na tradição oral das tribos escandinavas, os hunos passaram a ser vistos como um grupo germânico também. Dá para imaginar que a tal Hunaland seria uma vasta região de planícies vagamente localizada na Europa Central e Oriental – talvez para os lados da atual Hungria.)

Sigi gera o menino Rerir, o qual, ao crescer, torna-se um rei ainda mais poderoso que seu pai – mas ele não consegue produzir um herdeiro com sua rainha. Rerir implora a ajuda dos Æsir, de modo que Odin lhe manda auxílio sobrenatural por meio de uma de suas valquírias: uma maçã mágica da fertilidade. Rerir come parte da fruta, tem relações com sua rainha, e ela finalmente engravida. Engravida até demais, aliás: sua gestação dura seis anos, e nesse meio tempo Rerir morre em combate. Desesperada, a rainha pede que lhe cortem o ventre para tirar a criança de lá. O menino que nasce já está crescido, como seria de esperar dada a duração da gravidez, e ele beija delicadamente sua mãe logo depois de nascer para despedir-se dela, uma vez que a rainha acaba morrendo por conta desse parto tão fora do comum.

O garoto recebe o nome de Volsung e aumenta ainda mais o poderio e o

prestígio de sua família. Casa-se com a valquíria Hljod, e juntos eles têm dez filhos e uma filha. Entre essa ninhada real há um casal de gêmeos, um menino chamado Sigmund e uma garota de nome Signy, “em todos os aspectos, os mais distintos e promissores dos filhos do rei Volsung”, segundo o autor da saga.

Podemos dizer que os gêmeos são os protagonistas da primeira parte da saga. A primeira cena de impacto envolvendo os dois acontece durante a festa de casamento de Signy com outro rei da região, chamado Siggeir, um evento que tem paralelos significativos com as lendas do rei Arthur. No meio da celebração, um homem desconhecido, vestido com um manto manchado e com um capuz, adentra a mansão segurando uma espada. É alto e idoso e tem um olho só. Crava a espada no tronco de uma árvore e diz: “Aquele que retirar esta espada do tronco há de recebê-la de mim como um presente, e ele próprio há de perceber que nunca teve nas mãos uma espada melhor do que esta”. (Você tem alguma dúvida de que esse vovô caolho era o próprio Odin causando de novo, gentil leitor?)

Obviamente, depois de muitos terem tentado, Sigmund se revela o destinatário da espada. O filho do rei Volsung “rapidamente retirou a espada do tronco, e era como se estivesse solta para ele”. Invejando o cunhado, Siggeir oferece a Sigmund ouro em troca da arma. Mas o príncipe dos Volsungos retruca: “Tu não tiveste menos chances do que eu de apanhar esta espada do lugar onde ela estava, se coubesse a ti possuí-la, mas, agora que ela veio às minhas mãos primeiro, tu nunca hás de tomá-la, mesmo que me ofereças todo o ouro que tens”.

Cheio de inveja, Siggeir logo planeja se vingar de Sigmund e de toda a família de sua noiva. Signy sente que algo vai dar horivelmente errado e pede ajuda a seu pai para desfazer a união com o invejoso rei: “Eu não gostaria de partir junto com Siggeir, meu coração não se alegra ao seu lado. E eu sei, pela minha providência e pelo dom que nossa família tem, que essa decisão há de causar-nos grande infortúnio, caso este casamento não seja desfeito rápido”.

Mas o rei Volsung não acata o pedido da filha. Mesmo consciente da desgraça e da possibilidade de traição do rei Siggeir, mantém o compromisso e recorre a um juramento: “Todos os povos hão de recontar que uma só palavra eu pronunciei ainda antes de nascer: eu fiz o juramento de que nunca fugiria por medo, nem de fogo nem de ferro, e assim eu tenho agido até o presente – e por que não haveria eu de assim fazer na velhice? E as moças assim não zombarão dos meus filhos nos jogos, por haverem temido sua morte. Ninguém pode evitar morrer quando é a sua vez”. Essa última frase será repetida também pelos descendentes de Volsung, muitas vezes. Talvez seja a ideia central sobre todos os heróis da saga. A certeza da morte e a sua inevitabilidade justificam e explicam a

coragem desses personagens.

Os pressentimentos de desgraça da jovem rainha se concretizam com a máxima precisão. Volsung aceita um convite para visitar Siggeir e Signy no reino do genro e, ao desembarcar, ele e seus homens são atacados pelas forças de Siggeir. O velho rei morre em batalha, enquanto todos os seus filhos são capturados. Fingindo odiar os próprios irmãos, Signy pede ao marido que não os mate imediatamente, mas os mantenha presos em cepos (armações de madeira que servem como grilhões) por algum tempo, para que sofram mais.

Siggeir, perverso como é, obviamente aceita – mas acrescenta uma maldade ainda pior a essa ideia. Deixa os príncipes Volsungos presos a seus cepos na floresta, de modo que, todas as noites, uma velha loba vem do meio da mata e mata um dos príncipes, devorando o cadáver em seguida. (Conta-se que a loba antropófaga seria ninguém menos que a mãe de Siggeir, metamorfoseada por métodos mágicos.) Nove noites se passam, até que apenas Sigmund ainda está vivo. Signy, então, finalmente resolve agir. Pede que um servo de sua confiança vá até a floresta e lambuze com mel o rosto de Sigmund, além de colocar um pouco de mel na boca do príncipe.

Naquela mesma noite, ao sentir o cheiro do mel, a velha loba se põe a lambar o rosto de Sigmund e acaba enfiando a língua dentro da boca dele. O jovem Volsungo não se faz de rogado: morde com toda a força a língua do bicho. A loba se debate com tamanha ferocidade que quebra até a madeira que prende o jovem guerreiro, mas Sigmund se mantém firme, até que arranca a língua do bicho, o qual cai morto.

Depois de salvar o irmão, Signy o mantém em uma casa debaixo da terra na floresta, enquanto seu marido acredita estarem mortos todos os Volsungos. Coisa corriqueira nessa saga são as mães permitirem que matem seus filhos, e algumas até mesmo praticam essa ação. É o caso de Signy: ela envia os dois filhos que teve com Siggeir para serem testados por Sigmund na floresta. Nenhum deles se mostra corajoso o suficiente para merecer a vida, pois ambos se recusam a fazer pão com um saco de farinha que está se mexendo de forma estranha (por causa de uma serpente venenosa oculta dentro do saco). Ao verificar que os dois garotos são covardes, Sigmund os mata.

Como dar prosseguimento à linhagem dos Volsungos se só restam Sigmund e Signy? Pois bem. Certa vez, Signy pede a uma feiticeira itinerante, que aparece em seus aposentos privados, para que troque de forma com ela. Disfarçada desse modo, Signy visita seu irmão na casa subterrânea onde está escondido e dorme com ele por três noites consecutivas. Depois, volta para casa e à sua forma verdadeira. Passado o tempo natural da gestação, Signy dá à luz um menino: Sinfjotli, fruto da união dos gêmeos.

Além de dar prosseguimento à linhagem de Volsung, parece que a função de Signy é vingar sua família. Para consumir a vingança, envia seu filho para ser educado como guerreiro por Sigmund, mas antes, ao costurar as mangas de Sinfjotli, fura a carne e a pele junto. Diferentemente de seus irmãos, que mal aguentaram e choraram com os golpes da agulha, o filho de Signy e Sigmund nem sequer pisca, mesmo quando sua mãe arranca a túnica do menino com pele e tudo. Ao ser indagado sobre o machucado, Sinfjotli responde: “Um ferimento assim teria parecido pouca coisa a Volsung”.

Fica evidente que o filho é tão forte e corajoso quanto o pai e, portanto, digno dos Volsungos. A diferença entre os dois está no nível de seus “superpoderes”: enquanto Sigmund suporta qualquer tipo de envenenamento, mesmo se engolir o pior veneno, Sinfjotli só é capaz de sobreviver a venenos que atinjam sua pele. Após algumas peripécias, pai e filho conseguem se vingar de Siggeir. Antes de morrer junto ao marido, nas chamas da própria casa, Signy revela a Sigmund a verdade sobre seu filho. Talvez incapaz de conviver com o horror do incesto ou com a memória dos garotos que matou, a filha de Volsung prefere a morte.

Sigmund e Sinfjotli conseguem retomar o império de Volsung, e o primeiro se casa. Brigas de família, no entanto, mais uma vez levam a eventos trágicos. É que Sinfjotli se apaixona pela mesma princesa desejada pelo irmão da rainha e, na disputa pela moça, acaba matando o rapaz. Para se vingar, a esposa de Sigmund desafia Sinfjotli a beber um grande chifre com bebida envenenada. Depois de recusar a taça duas vezes, na terceira provocação da rainha o príncipe aceita a bebida e morre imediatamente. Sigmund, tomado de tristeza, expulsa a esposa traiçoeira de seu reino.

Passam-se os anos. Sigmund, embora com idade avançada, casa-se de novo, desta vez com Hjordis, “de todas as mulheres, a mais bela e sábia”, filha do rei Eylimi. Esse governante é o primeiro, na saga, a permitir que a filha escolha o marido. Isso, porém, desencadeia mais uma batalha, pois outro monarca desejava se casar com a moça e desafia Sigmund. Dessa vez, o velho rei encontra seu destino derradeiro, não sem lutar com bravura.

O homem de um olho só, com chapéu comprido e manto com capuz, ressurge inexplicavelmente em meio à luta e, quando Sigmund o golpeia, a espada do rei se parte ao meio ao atingir a lança do velho. Logo depois, seu exército é derrotado, e Sigmund é ferido de morte. Uma interpretação possível para essa cena misteriosa é que Odin decidiu finalmente recrutar Sigmund para as fileiras de seus Einherjar, os heróis mortos que aguardam a batalha do fim dos tempos ao lado do deus em Valhalla.

Seja como for, Sigmund, agora moribundo, profetiza que Hjordis, que está grávida, dará à luz um filho que vingará a sua morte. A jovem rainha escapa de

seu antigo pretendente e é acolhida pela família real da Dinamarca, casando-se com o herdeiro do trono. É lá que nasce o bebê Sigurd, filho de Sigmund. “Quando citamos todos os homens e reis mais renomados das antigas sagas, deve-se colocar Sigurd em primeiro lugar em força e realizações, em zelo e coragem. Tais qualidades ele possuía mais do que qualquer outro homem nas terras do Norte”, escreve o narrador da saga ao falar do nascimento e da infância do menino.

AS VINGANÇAS DE SIGURD

Como era costume entre os nobres de então, Sigurd é educado na casa de outro membro do séquito do rei da Dinamarca, chamado Regin. Ele ensina ao menino os esportes adequados à nobreza, o jogo de xadrez e os mistérios das runas, bem como o domínio de diversas línguas. O estranho velho de barbas longas que parecia acompanhar todos os Volsungos também resolve oferecer um presente especial a Sigurd: certo dia, encontra-o na floresta e o aconselha a escolher um cavalo entre os rebanhos do rei, um animal magnífico, de pelagem cinzenta, que ninguém ainda montou. “Este cavalo descende de Sleipnir, o corcel de oito patas do Pai-de-Todos. Deves criá-lo com cuidado”, diz o velho – e desaparece. Sigurd dá ao potro o nome de Grani, e ele se torna o melhor de todos os cavalos.

Sigurd agora tem um corcel digno de seu nome de Volsungo: faltam-lhe ainda uma espada e riquezas. Ambas essas coisas ele adquire graças aos conselhos de Regin – embora uma discórdia fatal entre os dois surja por conta disso. Tudo começa quando Sigurd visita seu tutor e Regin lhe diz: “Tens muito pouca riqueza, e não me agrada ver-te nessa situação. Mas sei onde podes consegui-la e obter ainda honra e glória”.

Intrigado, Sigurd quer saber do que Regin está falando. Ele então menciona o ouro fabuloso guardado pelo dragão Fafnir em sua toca. “Sei da natureza dessa serpente”, replica o rapaz, “e ouvi que ninguém ousa enfrentá-la por causa de sua ferocidade”. Ao ouvir isso, Regin apela para o orgulho do moço, desdenhando: “O tamanho dele não é diferente do de outras serpentes da relva. Embora sejas da raça dos Volsungos, não pareces ter a mesma valentia dos demais daquela família”. O jovem resolve responder com humildade. “Não há motivos para zombar de mim, que acabei de deixar a infância. Mas por que me atijas com tanta veemência contra Fafnir?”, diz Sigurd.

Regin, enfim, explica a situação, e logo fica claro que uma terrível briga de família está por trás do que ele vem dizendo. Ocorre que Regin é o terceiro de

três irmãos, filhos de um sujeito chamado Hreidmar. O próprio Fafnir era o mais velho dos irmãos, antes de ter se transformado em dragão, e o do meio se chama Otr. O nome do rapaz, mais uma vez, diz tudo: *otr* significa “lontra” em islandês antigo (o termo é muito parecido com o inglês *otter*, aliás), e o jovem Otr tem o poder de se transformar em lontra, pegando peixes o dia todo perto de uma cachoeira. Já Fafnir é o mais forte e feroz dos três, enquanto Regin é o ferreiro e ourives da família, tendo aprendido a trabalhar o ferro, a prata e o ouro.

Certa vez, três dos Æsir – Odin, Loki e Hœnir – estão passando pela cachoeira e veem ao longe Otr comendo um salmão sossegadamente. Sem saber que aquela não é uma lontra comum, mas um rapaz metamorfoseado, Loki pega uma pedra e mata o bicho com ela. O trio de deuses, então, esfola o animal e segue viagem. Param para pernoitar na casa de Hreidmar e oferecem o salmão e a carne de lontra como mantimentos para o jantar. Hreidmar imediatamente se dá conta de que Loki matou seu filho e exige um elevado preço de sangue: os deuses devem encher a pele da lontra com ouro por dentro e, do lado de fora, cobrir cada centímetro dela com o metal precioso também.

Como já vimos, Loki é o sujeito que cria os problemas e que os resolve depois, de modo que o Trapaceiro parte dali para tentar obter o ouro. Vai até a deusa marinha Ran e pede emprestada a rede dela. Volta à cachoeira e lá usa a rede para capturar um lúcio. (Sim, “um lúcio”, não um sujeito chamado Lúcio – os lúcios são grandes peixes predadores de água doce, que podem medir quase 2 metros, com corpo em forma de torpedo, como as barracudas marinhas.)

É claro que o lúcio não é só um peixão. Loki provavelmente já sabe que o bicho era ninguém menos que o anão Andvari, filho de Oin, que costuma se transformar pelos mesmos motivos que o pobre Otr: também gosta de comer peixe. Os anões escandinavos, assim como os de *O Senhor dos Anéis*, são fanáticos por metais preciosos e costumam ter tesouros, de modo que Loki lança seu ultimato: ou Andvari lhe dá todo o seu ouro nesse momento ou pode dizer adeus à vida.

Andvari resolve cooperar, mas tenta ficar, às escondidas, com um único anelzinho, que será suficiente para que, mais tarde, ele consiga obter de volta um tesouro similar (uma ideia curiosa, que quase enxerga um pouco de ouro como “semente” para mais ouro). Loki, no entanto, não está nem um pouco disposto a demonstrar misericórdia para com um anão com problemas de desapego, de modo que exige tudo: Andvari que fique na rua da amargura. Furioso, o anão abre mão do último anel, mas amaldiçoa todos os que ousem possuir aquela riqueza dali por diante. “Tudo bem, não é para mim mesmo, amaldiçoa à vontade”, deve ter pensado Loki.

Seja como for, o filho de Laufey volta para a casa de Hreidmar carregando

aquele ouro todo. O tesouro de Andvari é usado para rechear e recobrir a pele de lontra. Depois de um tempo, a tarefa parece terminada, mas o pai do rapaz-lontra assassinado nota que uma das vibrissas (os “bigodes”) da lontra está descoberta e exige mais um pouco de ouro para considerar a dívida paga. Odin pega então o anel derradeiro, agora apelidado de Andvaranaut (“o presente de Andvari”), e o coloca sobre a vibrissa. Nessa mesma hora, Loki conta a Hreidmar sobre a maldição do anão, prevendo que ela causaria a morte do homem e a de seus filhos.

E é o que acontece, óbvio. Não demora muito para que Fafnir mate seu pai e expulse Regin dali, desejando possuir sozinho o tesouro maldito. “Desde então, na forma de serpente, Fafnir se deita sobre aquelas riquezas. Depois disso, viajei até a casa do rei da Dinamarca e me tornei seu ferreiro”, diz o irmão mais novo a Sigurd, terminando sua história.

O jovem guerreiro e seu mentor firmam então um pacto para recuperar a herança que pertence a Regin por direito. Primeiro passo da missão: o ferreiro forja uma espada capaz de atravessar até mesmo a couraça de escamas de Fafnir. Não é brincadeira. Sigurd bate a primeira arma a sair da forja de Regin numa bigorna, e ela se quebra. Nova espada forjada... e mesmo resultado. Regin já está espumando de raiva, mas Sigurd decide procurar sua mãe e lhe pede os pedaços da famosa Gram, a espada de seu pai, Sigmund, que se quebrou pelos sortilégios de Odin. O ferreiro a princípio não quer trabalhar com aqueles cacos, mas enfim consegue transformá-los numa lâmina de estranho poder, cujas bordas parecem brilhar como se possuídas por chamas. Mais uma vez, Sigurd ataca a bigorna – e dessa feita a corta ao meio. Vai até um rio, coloca um chumaço de lã na água e deixa que a correnteza o conduza até o gume de Gram. Basta um toque da nova espada para que a lã seja cortada. É, de fato, a arma perfeita.

“Deves agora cumprir teu juramento e ir ao encontro de Fafnir”, diz Regin ao rapaz. Ainda não, responde Sigurd. Seu primeiro dever é enfrentar o rei que destronou seu pai. Os nobres dinamarqueses que acolheram sua mãe grávida lhe fornecem armas e soldados, e Sigurd parte para o ataque, matando o rei Lyngvi, assassino de Sigmund, e todos os membros masculinos de sua família. Tamanha é a fúria de Sigurd que seus braços ficam rubros com o sangue dos inimigos até o ombro, diz a saga.

De volta à Dinamarca, festejado por todos, Sigurd é procurado mais uma vez por Regin. Concorde que chegou a hora de enfrentar Fafnir, e os dois partem para as regiões dominadas pelo dragão. O plano sugerido pelo ferreiro é simples: cavar uma trincheira no caminho que Fafnir costuma seguir quando vai ao rio beber água (pois é, parece que dragões escandinavos bebem água), esconder-se no fundo do buraco e, quando o monstro passar por cima, estripá-lo com a

poderosa Gram. Sigurd fica meio cabreiro com a ideia: e se o sangue da criatura escorrer com tanta profusão que acabe por afogá-lo ali embaixo? “Ninguém poderá te dar conselhos se tens medo de tudo”, retruca Regin, irritado. Logo fica claro quem é o verdadeiro medroso, porém: assim que os dois chegam à região desolada habitada por Fafnir, Regin foge aterrorizado, deixando Sigurd sozinho.

Essa é a deixa para mais uma participação especial do velho barbudo, avatar de Odin, que aparece enquanto Sigurd está cavando a armadilha para o dragão e sugere que ele abra diversos buracos diferentes no entorno da trincheira principal, de modo que o sangue do monstro tenha por onde escoar. O herói assim o faz, e não demora muito para que Fafnir surja, lançando seu veneno pelo caminho e desencadeando um tremor de terra com sua passagem. Sigurd, porém, não se deixa impressionar pelo espetáculo e espera. Assim que se vê debaixo da criatura, crava Gram no coração de Fafnir, de modo que a espada entra até o cabo no corpo dele. O dono do tesouro é ferido de morte.

“Quem és, e quem é teu pai e tua família, tu que tens a audácia de levantar armas contra mim?”, ruge o dragão. “Chamam-me a fera nobre. Não tenho pai nem mãe e viajei sozinho”, responde Sigurd a princípio – provavelmente porque havia a crença de que os moribundos eram capazes de lançar maldições terríveis sobre seus assassinos, se soubessem o nome verdadeiro deles. É isso, ao menos, o que diz uma das versões da história, mas, por algum motivo (talvez a necessidade de se vangloriar, ou de falar cara a cara e sem disfarces com o dragão), o rapaz acaba revelando sua identidade verdadeira, de acordo com a *Saga dos Volsungos*. “Este ouro que foi meu será tua morte”, ameaça o monstro, dizendo ainda que sabe que seu irmão Regin está por trás daquele plano e insinuando que o ferreiro em breve trairá Sigurd.

Logo fica claro que, ao menos nesse ponto, o dragão falou a verdade. Ao reencontrar Regin, aparentemente com remorso por ter ajudado a planejar a morte do próprio irmão, Sigurd o recrimina por ter fugido, o ferreiro rebate dizendo que o herói jamais teria tido sucesso se não fosse pela espada forjada por ele, e os dois quase se desentendem abertamente.

Aparentando querer fazer as pazes, Regin pede um favor a Sigurd: quer que o guerreiro asse o coração do dragão e depois leve o órgão para que ele o coma. Sigurd aceita e começa a preparar o inusitado churrasco. Ao testar a carne com a mão para ver se já está assada, porém, o herói acaba levando os dedos à boca e, sem querer, ingere o sangue de Fafnir.

Para quem não sabe, o sujeito que bebe sangue de dragão imediatamente se torna capaz de entender o idioma dos pássaros. É o que acontece com Sigurd, que se põe a ouvir a perturbadora conversa de um bando de trepadeiras-azuis, avezinhas aparentemente inofensivas que lembram vagamente os nossos bem-te-

vis. “Lá está Regin, que deseja trair aquele que confia nele”, diz um dos passarinhos. “Sigurd agiria de modo sábio se matasse Regin e tomasse o tesouro para si.”

É isso, de fato, o que o jovem Volsungo faz. Mata seu mentor, vai até os portões de ferro do covil de Fafnir e lá pega todo o ouro do lugar, bem como uma espada chamada Hrotti, uma cota de malha dourada e um elmo. Parece um peso muito maior do que Grani poderia carregar, mas basta que o guerreiro suba no cavalo para que o corcel saia galopando como se nada estivesse no seu lombo.

Após as aventuras de Sigurd com Fafnir e Regin, chega a hora de o herói encontrar a sua escolhida. Com efeito, antes de matar seu traçoeiro mentor, o filho de Sigmund também ouviu os passarinhos dizerem que ele deveria “ir até Hindarfiall, onde dorme Brynhild, e lá obterás muita sabedoria”. Brynhild é um nome de mulher, nobre leitor, e é claro que Sigurd, então livre e desimpedido, tem sua curiosidade atiçada e parte para a região onde a tal moça estaria.

Ao chegar a Hindarfiall, Sigurd vê diante de si uma montanha no topo da qual brilha uma grande luz, “como um fogo cuja claridade alcançasse os céus”. Aproxima-se e vê que o cume da montanha está cercado por uma muralha de escudos, com uma bandeira tremulando no centro. Lá dentro há uma pessoa deitada, paramentada para o combate, com elmo e armadura. Sigurd tira-lhe o elmo e vê que se trata de uma jovem. A cota de malha que a cobre é tão apertada que parece estar grudada na pele da moça, que ainda dorme. Isso não é um problema para Gram, porém: a espada forjada por Regin corta a armadura de alto e baixo, e a donzela guerreira Brynhild, filha do rei Budli e irmã de Atli (Átila, o Huno), afinal desperta.

“Meu sono foi uma punição de Odin”, conta Brynhild. De fato, o senhor de Asgard prometeu a vitória em batalha a certo rei contra seus inimigos, mas Brynhild derrotou o preferido do Pai-de-Todos, de modo que Odin a condenou a não ser mais vitoriosa em combate e a aceitar um marido. “Eu, de minha parte, fiz meu próprio juramento: jamais aceitaria me casar com alguém que conhecesse o medo”, explica ela.

Sigurd, então, pede que Brynhild o instrua nos caminhos da sabedoria. Eles passam os dias seguintes juntos, bebendo e discutindo os poderes das runas e a prudência, a coragem e a generosidade que são os atributos indispensáveis de um nobre. Ao partir, o jovem declara que ela é a mais sábia das mulheres e jura que deseja se casar com ela. Brynhild diz que também quer se unir a ele, e os dois se despedem como se estivessem, na prática, noivos.

Quando Sigurd deixa a morada de Brynhild e sua façanha como matador de Fafnir se espalha pelas terras do Norte, nenhum guerreiro pode fazer frente à

fama do filho de Sigmund. “Seu nome se tornou conhecido em todas as línguas faladas ao norte do Oceano Grego [o Mediterrâneo], e assim continuará enquanto o mundo existir”, diz o autor da saga. Alto e belo, de longos cabelos castanhos, barba curta e ombros largos, cortês e eloquente, todos os guerreiros desejam ser seus aliados – e, é claro, todas as donzelas o querem para seu marido.

Tamanha glória se torna o começo da perdição de Sigurd. Em suas viagens, ele chega às terras do rei Gjuki, senhor de um domínio ao sul do Rio Reno. (Tudo indica que temos aqui mais uma invasão da história real no mundo do mito: no começo do século 5º d.C., chefes germânicos da tribo dos burgúndios, com nomes muito parecidos com os de Gjuki e seus filhos, de fato governaram a região equivalente à atual Borgonha, na França.) Sigurd é recebido com todas as honras pelo rei e por sua família, e a rainha do lugar, a feiticeira Grimhild, decide que é muito mais interessante induzir o jovem Volsungo a se casar com sua própria filha, chamada Gudrun. Acheça-se então a Sigurd e diz: “É para nossa grande alegria que estejas alojado aqui, e desejamos fornecer a ti tudo de bom. Toma este chifre e bebe”. Sem nada desconfiar, o herói entorna a bebida e imediatamente se esquece da existência de Brynhild. Pouco tempo depois, por instigação da rainha Grimhild, o rei oferece a mão da bela Gudrun a Sigurd, e ele aceita. Para fortalecer ainda mais a aliança entre as duas famílias, o matador de Fafnir e os dois filhos mais velhos do rei Gjuki, chamados Gunnar e Hogni, fazem um juramento de irmandade.

A aliança entre Sigurd e os filhos de Gjuki os torna praticamente invencíveis, mas Gunnar ainda está solteiro. A maga Grimhild, não contente em ter ludibriado Sigurd, tem uma nova ideia brilhante: sugere a seu filho mais velho que conquiste a donzela guerreira Brynhild. Gunnar pede que Sigurd e seu irmão Hogni o acompanhem, e os três partem para a morada da jovem. Desta vez, em vez dos escudos que Sigurd encontrou, há uma barreira de fogo que circunda todo o local. Apesar de tentar com todas as suas forças, Gunnar não consegue saltar o cercado de chamas – seu cavalo se recusa a passar por cima das labaredas. O cunhado de Sigurd chega a pedir Grani emprestado para tentar o salto, mas o cavalo do Volsungo tampouco colabora. Os dois, então, usam uma magia ensinada por Grimhild para trocar de forma, de modo que Sigurd agora tem a aparência de Gunnar. Açulando Grani com suas esporas de ouro, Sigurd corre para as chamas e enfim as transpõe num salto.

Dá para imaginar os sentimentos conflitantes de Brynhild diante do aparecimento do forasteiro, que se apresenta como Gunnar, filho de Gjuki. Mas ele venceu a barreira de fogo e provou sua coragem; assim, após muita insistência, ela concorda em se casar com o recém-chegado. Por três noites,

Sigurd se deita na mesma cama que a donzela guerreira, mas colocando Gram entre os dois (preservando-a, portanto, para o verdadeiro Gunnar). Ao partir, recebe das mãos de Brynhild o anel Andvaranaut, que ele próprio deu à moça anteriormente (embora não se lembre disso), e oferece a ela outro anel proveniente do tesouro de Fafnir. Depois disso, atravessa de novo as chamas e volta à sua forma costumeira. Brynhild, pouco tempo mais tarde, casa-se com o verdadeiro Gunnar. Terminada a festa de casamento, a memória de Sigurd subitamente volta ao normal – mas o guerreiro, diante daquela situação impossível de reverter sem grandes conflitos, nada diz a respeito.

Os dois casais não estão destinados a viver felizes para sempre, porém. Certo dia, quando Brynhild e Gudrun vão juntas se banhar no rio Reno, as duas começam a discutir sobre seus maridos, cada uma argumentando que o seu consorte é o mais célebre e valoroso. Para tentar vencer a disputa, Gudrun decide usar um argumento que parece ter sido inspirado pela mente diabólica do próprio Fafnir: revela à rival que Sigurd tomou a forma de Gunnar para conquistar Brynhild e mostra a ela o anel Andvaranaut, o mesmo que um dia Sigurd deu à donzela guerreira e recebeu dela quando tinha se passado por Gunnar.

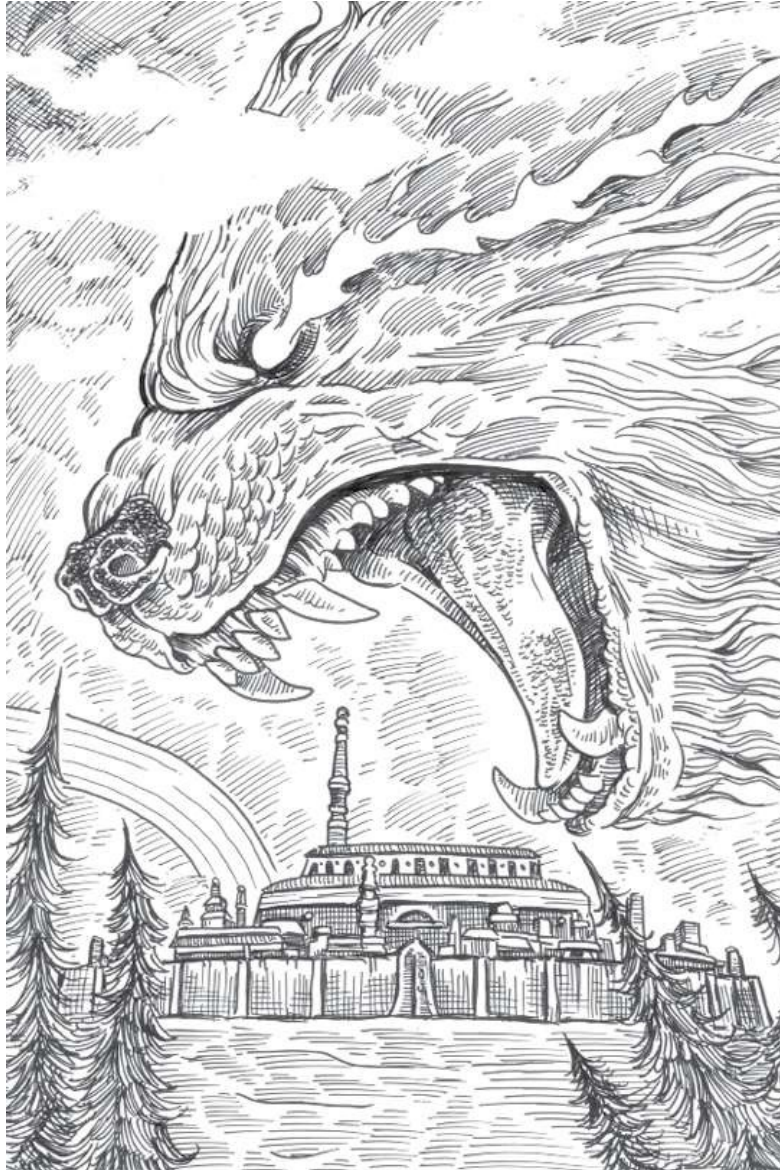
Depois de descobrir toda a trama, Brynhild só consegue pensar em vingança. Em vão Gudrun tenta se desculpar; o próprio Sigurd procura seu antigo amor e chega a propor que fiquem juntos, mas Brynhild agora deseja destruir a todos ao seu redor e a si própria. Exige então que Gunnar vingue a afronta que ela sofreu matando Sigurd. Gunnar hesita, por causa de seu juramento de irmandade, mas então recorda que o mais novo de seus irmãos, o príncipe Guttorm, não estava ligado a Sigurd por esse tipo de obrigação.

Guttorm ataca o matador de Fafnir quando o herói está dormindo, golpeando-o com tanta força que a ponta de sua espada atravessa o corpo de Sigurd e o colchão debaixo dele. Antes de morrer, porém, Sigurd ainda consegue realizar mais um feito impressionante: lança Gram contra seu assassino, cortando Guttorm ao meio.

Nas páginas finais da saga, a maldição de Andvari passa a operar em sua máxima potência. A morte de Sigurd faz com que Brynhild, ainda que vingada, não deseje mais viver. Apanhando uma espada, ela aplica em si mesma um golpe sob o braço e profetiza para Gudrun e os filhos de Gjuki: “Será finda toda a vossa estirpe, e serão as dores de Gudrun extremas”. Enquanto os cadáveres de Sigurd, de seu filhinho Sigmund (também assassinado a mando da donzela guerreira) e de Guttorm estão queimando na pira funerária, Brynhild caminha calmamente em direção ao fogo e se lança nele.

Usando mais uma vez sua bebida mágica, a rainha Grimhild faz com que Gudrun esqueça a traição de seus irmãos e a força a se casar com Atli, rei dos

hunos e irmão da finada Brynhild. Atli, porém, cobiça o ouro de Fafnir, que agora cabe a Gunnar e a seu irmão Hogni, e os convida para visitar suas terras com intenção de matá-los e se apossar do tesouro. Os dois se defendem valentemente, mas acabam sendo torturados e mortos por Atli, o qual, por sua vez, é assassinado por Gudrun. É o fim das três maiores famílias reais das lendas do antigo Norte.



CAPÍTULO 9 O INVERNO ESTÁ CHEGANDO



DEPOIS DA MAIOR LENDA heroica do passado germânico, deixamos o mundo humano e voltamos ao universo dos deuses para encerrar esta seção do livro. Apure os ouvidos, abra bem seus olhos e preste atenção ao que uma profetisa disse certa vez ao Pai-de-Todos. Não é do passado que estamos falando, mas do futuro fim de todas as coisas. Como diriam os Stark de Winterfell, o inverno está chegando.

É com uma temporada de frio inimaginável, o *Fimbulvetr* (“inverno extremo”), que começam os eventos ligados ao Ragnarök, a “consumação dos destinos dos Poderes Supremos” ou, se você preferir uma tradução mais sucinta e próxima da linguagem corrente em português, a Perdição dos Deuses. Quando vier o *Fimbulvetr*, o cosmos sofrerá primeiro com três invernos rigorosos, que serão palco de guerras gigantes engolfando o mundo todo. Nenhuma dignidade será respeitada nessas batalhas, como diz a profetisa na *Edda Poética*:

*“Irmão lutará contra irmão e será seu algoz,
Filhos de irmãs violarão os elos de parentesco;
Dura é a vida no mundo, a depravação impera,
Era de machado, era de espada, escudos são quebrados;
Era de vento, era de lobos, antes que o mundo afunde;
Nenhum homem poupará o outro.”*

Depois da matança, mais três invernos virão, sem nenhum verão entre eles, cobrindo a Terra de neve e desolando a habitação dos homens com ventos gelados. Sinais nos céus tornarão esse cenário ainda mais inclemente: um lobo gigantesco devorará o Sol, enquanto outro monstro lupino engolirá a Lua, e todas as estrelas desaparecerão.

Esses dois lobos, no entanto, parecerão meros cãezinhos diante do horror deflagrado por um terremoto de força insuperável, que derrubará todas as árvores, arrancará as montanhas pela raiz e fará com que todas as cadeias e todos os grilhões se quebrem. Todas as correntes, repito – inclusive Gleipnir, a corrente mágica dos anões que era a única coisa capaz de prender Fenrir, o Lobo dos Lobos gerado por Loki e pela gigante Angrboda.

Enfim livre, Fenrir avança contra tudo e todos: tão grande ele se tornou que seu maxilar toca os céus, enquanto sua mandíbula se arrasta pela terra; chamuscam os olhos e de suas narinas. O filho de Loki é acompanhado por sua irmã Jörmungand, a Serpente de Midgard, cujo corpo gigantesco, antes

mergulhado no oceano, é lançado em terra firme pelos terremotos que abalaram as fundações do cosmos. Mais do que pronta para se vingar de Odin e de todos os deuses, a serpente escarra seu veneno nos ares e no mar.

O caos que se abate sobre as ondas não é suficiente para afundar o navio Naglfar: feito com as unhas de todas as pessoas que morreram ao longo das eras, ele é capitaneado pelo gigante do gelo Hrym e carrega em seu convés todos os guerreiros de Jötunheim que ainda não foram derrotados por Thor. (É por isso que se deve sempre cortar as unhas dos defuntos: quem não faz isso está contribuindo com matéria-prima para Naglfar.) Aos gigantes do gelo se juntam os de fogo: Surt e todos os filhos de Muspellsheim atravessam Bifrost, a Ponte do Arco-Íris, e a despedaçam. Para completar o exército das forças das trevas, Loki também aparece, livre das amarras feitas com as vísceras de seu filho, à frente dos batalhões dos que morreram sem honra e jaziam em Hel. As forças do caos se congregam na planície de Vigrid, que tem 100 léguas de diâmetro (ou 600 km).

Diante da ameaça representada por tantos e tamanhos inimigos, enquanto a própria Yggdrasil parece chacoalhar de medo, o deus Heimdall enfim sopra o Gjallarhorn, o chifre imenso que lhe serve de trombeta, e todos os Æsir despertam para a batalha. Odin lidera seus Einherjar, mais de 400 mil guerreiros que um dia foram humanos e morreram como heróis em todas as grandes batalhas da história. O capacete dourado do Pai-de-Todos e sua magnífica cota de malha são capazes de reluzir até na escuridão que não conhece mais o Sol, e ele avança direto para Fenrir com Thor ao seu lado.

Thor, no entanto, é atacado pela Serpente de Midgard. Por isso, Odin se vê sozinho diante do Lobo – e é engolido. Mas a vingança dos Æsir vem logo em seguida: Vidar, filho de Odin, enfia um de seus pés dentro da boca imensa de Fenrir, plantando-o com firmeza na mandíbula do monstro. (Nesse pé, Vidar estará usando um sapato muito especial, construído ao longo de todas as eras com o couro que sobra da fabricação dos sapatos dos mortais – se você quer ajudar o deus, portanto, peça ao seu sapateiro que descarte esses pedacinhos de couro.) Com uma de suas mãos, usando o sapato como apoio, Vidar puxa o maxilar do Lobo com força avassaladora – rasgando o bicho ao meio e, enfim, eliminando para sempre essa ameaça.

Nesse meio tempo, outros combates apocalípticos acabam com a vida dos mais ilustres habitantes de Asgard. Thor e seu Mjöltnir matam a Serpente do Mundo, mas o veneno expelido pelo monstro é tão forte que o Deus do Trovão dá nove passos para trás – e tomba morto. Freyr e Surt se enfrentam, e o belo filho dos Vanir acaba sendo derrotado pelo gigante de fogo por não ter mais à mão sua espada, aquela que deu a seu servo Skirnir em troca de ajuda para

conquistar sua amada. Loki fere mortalmente Heimdall – e é, por sua vez, morto por um golpe da sentinela dos deuses. Surt, talvez o grande vitorioso de toda a hecatombe que acabei de descrever, queima toda a Terra com seu fogo.

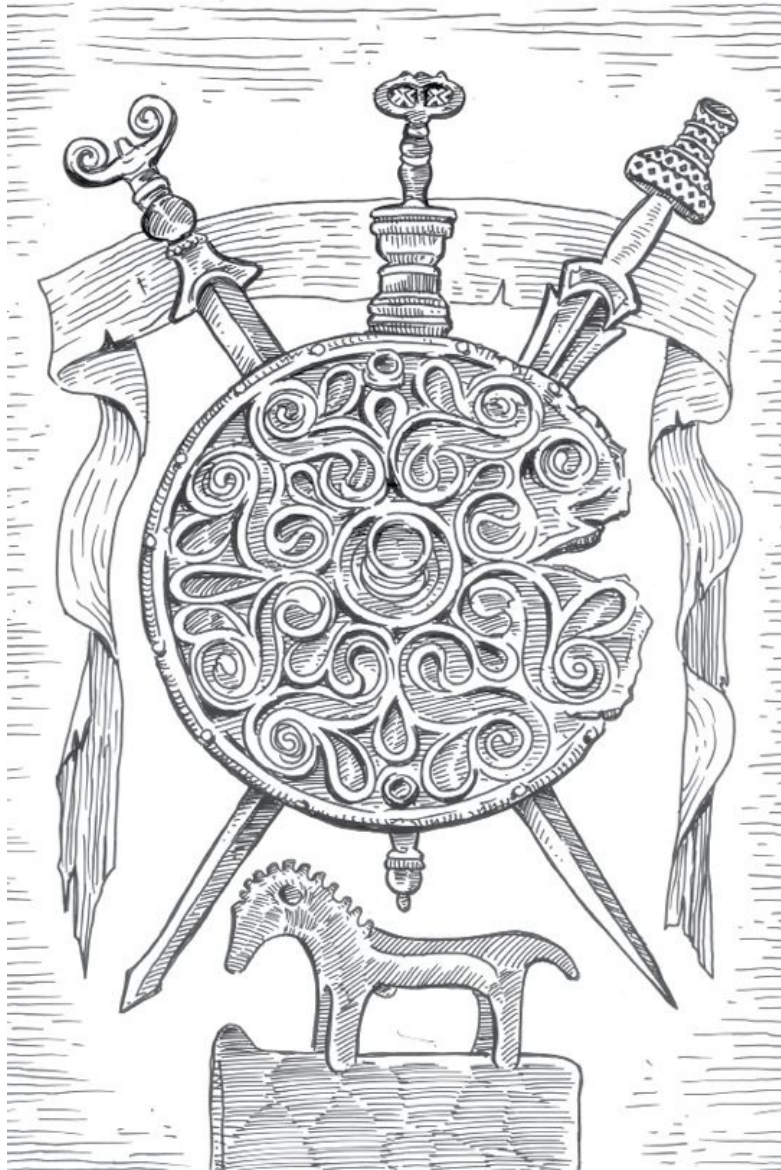
Sim, é o fim – mas também é o recomeço de tudo. As águas do mar que avançaram para os continentes lentamente recuam, as chamas de Surt acabam se apagando, e do oceano emerge uma nesga de terra verdejante, na qual a cevada e o trigo crescem espontaneamente, sem que ninguém os semeie. Antes de ser devorado, o Sol tem uma filha tão bela quanto ele (ou melhor, *ela* – para os antigos escandinavos o Sol era “a” Sol, um ente feminino), e essa nova luz volta a iluminar o cosmos. Um casal de seres humanos, chamados Lif (“vida”) e Lifthrasir (“amante da vida”), que se esconderam em meio às folhas de Yggdrasil durante as catástrofes cósmicas, saem de seu refúgio e repovoam a Terra. Vidar e Vali, filhos de Odin que sobreviveram à batalha final, assim como os filhos de Thor, Móði e Magni, reúnem-se em Idavoll, onde a fortaleza e os templos dos deuses existiram outrora. Por lá também aparecem os irmãos Balder e Höður, enfim livres das garras de Hel. Conversando na grama, como velhos amigos, os deuses de repente veem um curioso brilho dourado por entre as folhas de relva: as peças de xadrez de ouro que os Æsir costumavam usar milênios antes, quando Asgard era jovem.



PARTE II
MITOLOGIA CELTA

*“Sou o vento sobre o mar,
Sou uma onda do oceano,
Sou o rugido do mar,
Sou um touro possante,
Sou um falcão num despenhadeiro,
Sou uma gota de orvalho ao sol,
Sou o poder da arte.”*

*(Lebor Gabála Érenn ou Livro da Conquista da Irlanda, compilado por volta de
1100 d.C.)*



CAPÍTULO 10

OS SENHORES DA EUROPA – POR ALGUNS
SÉCULOS



NOSSA TAREFA NESTA SEÇÃO do livro é bem mais complicada do que a que tínhamos diante de nós quando o assunto era mitologia nórdica, nobilíssimo leitor. Eis o principal problema: o adjetivo “celta” é um termo conveniente para designar uma imensa variedade de culturas aparentadas entre si, às vezes de maneira bem distante, que ocuparam uma região imensa da Europa e um pedacinho da Ásia, com registros a partir do primeiro milênio antes de Cristo (depois do ano 1000 a.C., grosso modo) e chegando, é claro, até os dias de hoje.

Em tais escalas de tempo e espaço, ainda mais quando não há unidade política, a diversidade cultural impera, não tem jeito. A ideia aqui, por isso mesmo, é contar alguns dos mitos e lendas mais importantes de *certas regiões* do mundo celta, sem que com isso a gente tenha a pretensão de dizer que essas narrativas podem ser generalizadas para todos os celtas em todos os lugares e tempos, ou de estar apresentando de forma exaustiva tais histórias – para isso, precisaríamos de um livrão de proporções bíblicas (o qual, provavelmente, quase ninguém teria paciência para ler).

Um ponto em comum com o que dissemos antes sobre os povos germânicos, de qualquer maneira, é que o termo “celta” se refere, em primeiro lugar, a uma realidade *linguística* e, secundariamente, a dados *arqueológicos*. Os idiomas célticos correspondem a uma das principais subfamílias das línguas indo-europeias – hoje o grupo linguístico mais “bem-sucedido” da Terra, ao menos se você usar como critério o número de falantes e a dispersão geográfica deles. Tanto as línguas célticas quanto as germânicas e as românicas (grupo do nosso português) pertencem à família indo-europeia, cujos membros dominaram quase toda a Europa antes do nascimento de Cristo e ainda abocanharam a maior parte da Índia, do Irã e do Afeganistão, entre outros lugares.

Os falantes dos idiomas celtas estão incluídos na porção mais ocidental dessa expansão. A gente não tem como saber exatamente quando e como eles passaram a ocupar as regiões europeias tradicionalmente associadas à sua cultura porque, ao que tudo indica, a maior parte desse processo aconteceu numa época em que os celtas ainda não tinham acesso à tecnologia da escrita – e, portanto, como tampouco havia gravadores de voz por lá, não dá para ter certeza de que língua os moradores de quase toda a Europa falavam então. Para inferir o que estava acontecendo nessa época remota, a gente tem de se virar com os dados da arqueologia, que são muito úteis e interessantes, mas “mudos” quando não contêm inscrições.

Com base nessas pistas, parece que uma cultura de habilidosos artesãos,

agricultores e guerreiros, com destaque para seu trabalho com a metalurgia do ferro, emergiu na Europa Central por volta de 800 a.C. Esse pessoal é conhecido coletivamente como “cultura Hallstatt”, por causa do nome do sítio arqueológico da Áustria onde foram encontradas amostras típicas de seus artefatos. Com o passar do tempo, a influência do povo de Hallstatt parece ter se espalhado para o Leste e para o Oeste, de forma que sua cultura material podia ser encontrada desde a Croácia até Portugal, da Polônia à Irlanda. Tudo indica que, lentamente, a cultura Hallstatt foi se metamorfoseando, em parte graças ao contato com povos do Mediterrâneo, como os gregos e os etruscos, até dar origem à chamada cultura La Tène (desta vez, o nome vem de um sítio arqueológico na Suíça), mais ou menos em 500 a.C. Ora, os artefatos tipicamente La Tène, como os belos torques (colares espessos com uma abertura na frente, frequentemente feitos de fios de ouro trançados) usados por membros da elite, são comuns em áreas habitadas por povos que eram chamados de *keltoi* (“celtas”) por geógrafos e viajantes da Grécia Antiga e que, de fato, deixaram algumas inscrições – muitas vezes produzidas com o alfabeto grego – que confirmam que eles falavam idiomas célticos.

De maneira geral, podemos dizer que os principais territórios habitados por essa gente eram, em termos modernos: a França (na Antiguidade, a Gália, terra dos gauleses, o povo de Asterix e Obelix), partes do sul da Alemanha, a Áustria, a Suíça, o norte da Itália, Portugal, a Espanha, todo o Reino Unido (Inglaterra, Escócia, País de Gales, Irlanda do Norte) e a Irlanda – embora, é bom que se diga, os habitantes da Grã-Bretanha e da Irlanda não fossem designados como celtas pelos antigos gregos e romanos, apesar das semelhanças de costumes e nomes entre eles e seus primos do continente. Algumas tribos chegaram até a se aventurar na Ásia Menor (atual Turquia), ficando conhecidas como gálatas (foi para descendentes delas convertidos ao cristianismo que o apóstolo Paulo escreveu a *Epístola aos Gálatas*, importante texto do Novo Testamento).

Não sabemos, para variar, como o núcleo original de grupos celtas no continente europeu conseguiu expandir sua influência por regiões tão vastas. Conquistas militares avassaladoras e grandes migrações, com o extermínio das populações vencidas e sua substituição por vastas levas de colonos celtas, quase certamente *não* aconteceram – é mais provável que grupos de elite relativamente modestos em tamanho tenham dominado lentamente regiões vizinhas, espalhando sua influência cultural até que, com o transcorrer dos séculos, muita gente adotou os idiomas célticos sem que isso significasse necessariamente uma descendência biológica dos “celtas originais”.

Seja como for, o que aconteceu com esse povo todo? Bem, para resumir a ópera, Roma aconteceu, senhoras e senhores. Nos últimos três séculos antes do

nascimento de Cristo, aquela pequena república da Itália central, por meio de uma política astuta de alianças, *bullying* deslavado e conquistas militares, tornou-se, em primeiro lugar, senhora de todo o território italiano, devorando assim os domínios celtas (ou gauleses, como os romanos preferiam dizer) no norte da península, no vale do Rio Pó. Essa hegemonia, pouco depois, foi estendida à Espanha e ao sul da França, nos arredores da cidade de Marselha, então uma colônia grega. Nos anos 50 a.C., ninguém menos que o próprio Caio Júlio César, protótipo dos imperadores romanos (embora ele mesmo nunca tenha assumido o trono formalmente), conduziu uma força invasora que lhe permitiu dominar toda a Gália e fazer duas breves incursões na Bretanha (atual território inglês).

No século seguinte, pouco depois da morte de Cristo, a partir do reinado do imperador romano Cláudio, os territórios da Inglaterra, de Gales e do sul da Escócia foram subjugados. Só a Irlanda continuou a levar sua vidinha independente de sempre (cenário que só mudaria para valer no meio da Idade Média, quando os reis da Inglaterra acharam que seria uma ótima ideia transformar a Irlanda em colônia, obviamente sem nada perguntar aos irlandeses antes).

As sucessivas vitórias romanas só foram possíveis porque nunca houve uma “nação celta”: o que havia era uma grande diversidade de pequenos reinos e territórios tribais que, apesar das semelhanças de língua e cultura, nunca se enxergaram como uma entidade unificada, ou mesmo “unificável”. *Divide et impera*, diziam os sábios de Roma: é sempre mais fácil vencer inimigos que estão divididos. Já a cidade-Estado italiana aprendeu a duras penas que a melhor política era incorporar paulatinamente os povos conquistados ou aliados à sociedade romana e à administração do Império, de forma que, no fim das contas, podia contar com uma gigantesca máquina de extração de tributos e serviço militar, abrangendo quase toda a Itália.

A dominação imperial trouxe soldados romanos, estradas romanas, cerâmica produzida industrialmente pela economia “globalizada” do império, a cultura greco-romana, com seus épicos sobre os deuses do Olimpo e os heróis da guerra de Troia – o pacote completo. A maior parte dos descendentes dos antigos falantes de idiomas celtas acabou adotando o latim como sua nova língua materna. É por isso que quase todos os habitantes da antiga Gália hoje falam francês, os lusos e nós falamos português e só uma minoria dos habitantes das ilhas Britânicas ainda domina línguas-filhotes da subfamília céltica, como o galês, o gaélico da Escócia e o gaélico da Irlanda (e essas línguas ainda tiveram de aguentar a paulada da dominação cultural do inglês, que lhes roubou milhões de potenciais falantes nos últimos séculos). Na Europa continental, a única

exceção a essa regra são alguns dos habitantes da Bretanha francesa, no norte do país, que ainda falam uma língua que é prima de primeiro grau do galês (levada para lá, veja você, por gente que fugiu das ilhas Britânicas quando o Império Romano do Ocidente estava sendo destruído).

Parece que eu dei uma volta gigantesca só para mostrar erudição, mas o resumo histórico é importante pelo seguinte: a maioria dos celtas ficou sob o domínio de Roma por três ou quatro séculos antes de o império cair, o que significa que eles receberam doses cavalares de influência cultural e religiosa estrangeira, primeiro do paganismo romano (aquele estrelado por Júpiter, Marte, Mercúrio e os demais deuses com nome de planeta) e, no fim desse período, do cristianismo, que acabou sendo entronizado como nova religião oficial dos Césares.

Some a isso o fato de que, na época de independência dos povos celtas, a escrita costumava ser pouco usada, em geral para coisas como breves inscrições funerárias, dedicações de objetos (para todos os efeitos, registros de doações) para santuários religiosos etc. – e nunca, até onde sabemos, para registrar histórias, lendas ou mitos (autores antigos, como o próprio Júlio César, dizem que isso se devia a uma proibição promulgada pela casta sacerdotal celta, a dos druidas, que vetavam terminantemente que seus ensinamentos fossem registrados por escrito). Resultado: a gente não faz a mais vaga ideia de quais mitos – no sentido de “histórias sagradas envolvendo os deuses” – as populações celtas da Idade do Ferro (época pré-romana) tinham criado.

Ou seja, infelizmente eu não terei o prazer de contar aqui as narrativas celtas sobre a origem do Universo e dos deuses ou sobre o fim do cosmos que tanto nos encantaram (ou assim espero, pelo menos) no caso da mitologia nórdica, porque nunca houve um “Snorri Sturluson gaulês” – no máximo, se um sujeito desse naipe um dia existiu, sua obra se perdeu. É claro que, mesmo assim, muita coisa legal chegou até nós, mas o material que sobreviveu, vindo basicamente da Irlanda e do País de Gales, foi todo escrito na Idade Média cristã, por autores/editores que não se sentiam muito à vontade para tratar os antigos deuses celtas como divindades puro-sangue, que um dia tinham sido as donas dos corações e das mentes de milhões de fiéis.

Além disso, o retrato desses entes mitológicos é muito diferente quando comparamos os textos irlandeses (de longe os mais numerosos e importantes) com os textos galeses: não há nem sombra da aparente uniformidade de personagens e histórias que a gente consegue identificar no material escandinavo. É preciso fazer muita força para enxergar figuras que talvez, e apenas talvez, correspondam ao mesmo deus original em ambas as ilhas, em parte porque o galês e o irlandês parecem descender de um ancestral comum

linguístico muito antigo, enquanto no cenário nórdico medieval tínhamos basicamente dialetos de um mesmo idioma comum para toda a Escandinávia. (É lógico que a aparente homogeneidade da mitologia nórdica pode ser só uma ilusão criada pela habilidade artística do velho Snorri, aquele aprendiz de Loki dos infernos, mas o fato é que textos que não foram escritos por ele dão a impressão de confirmar parte considerável do que o nobre islandês diz.)

Após a presente introdução, vamos para a verdejante Irlanda. Tentaremos colocar alguma ordem na luxuriante e maluca mistura de mito, lendas heroicas e narrativas folclóricas (entre outras coisas) que foi registrada em diversos manuscritos medievais de nomes improváveis, como o *Livro da Vaca Preta* (sério...). Tais textos irlandeses costumam ser divididos pelos estudiosos em conjuntos ou ciclos um tanto arbitrários, como o Ciclo Mitológico (que narra o povoamento da ilha desde a época da Arca de Noé e as guerras entre diferentes povos mágicos pela supremacia por lá) e o Ciclo de Ulster (centrado nos heróis tribais da região que leva esse nome).

O passo seguinte é a nossa viagem para Gales, onde conheceremos os *Quatro Ramos dos Mabinogi* – uma coleção de narrativas medievais normalmente incluídas num conjunto maior, conhecido no mundo moderno como *Mabinogion* (tudo indica que esse nome veio de um erro do escriba que copiou o manuscrito, dando a entender que *Mabinogion* é o plural de *Mabinogi*, quando *Mabinogi* já é uma palavra no plural; errar é humano, minha gente). Falando nisso, ninguém sabe muito bem o que a palavra quer dizer. *Mab* significa “filho, menino, rapaz jovem”, e os primeiros sujeitos que traduziram a obra para o inglês no fim do século 18 interpretaram o nome *Mabinogion* como “diversões juvenis”, mas pode muito bem ser que essa proposta de tradução esteja errada. Outra possibilidade seria “histórias sobre a juventude dos heróis”, mas nem todos os personagens do *Mabinogion* são juvenzinhos. Vai saber.

Os *Quatro Ramos*, de qualquer modo, são indiscutivelmente o filé dessa coleção de histórias. Estou apanhando do teclado do computador enquanto escrevo isto aqui, porque é muito, muito difícil descrevê-los em poucas palavras; o mais perto que consigo chegar de uma definição satisfatória é dizer que eles são uma fusão única de mito e narrativa heroica folclórica, na qual é quase impossível dizer onde um começa e o outro termina. Os personagens dessas histórias são deuses? Magos? Heróis? Reis? Arquétipos? Sei lá, mas sei que vale a pena você conhecê-las.





CAPÍTULO 11
OS DEUSES IRLANDESES



A PARTIR DOS PRIMEIROS SÉCULOS da Idade Média, após a conversão dos reinos da Irlanda ao cristianismo, uma vibrante literatura vernácula (ou seja, escrita na língua nativa da ilha, o gaélico irlandês) começa a ser produzida por lá, incluindo farto material mitológico. Só tem um porém: os escritores irlandeses – em geral anônimos – responsáveis por esses relatos relutam muito em dizer que seus personagens eram deuses.

Se você está lembrado do que contei sobre a obra de Snorri Sturluson, o islandês a quem o mundo deve muito do que sabemos sobre os habitantes de Asgard, provavelmente se recorda de que essa era uma atitude comum entre os cristãos da Europa medieval. Uma vez que o sujeito passa a acreditar que só existe um único Deus verdadeiro, ele tem algumas opções na manga: pode achar que os deuses antigos de seu povo não passavam de demônios; pode propor que eles nunca existiram, sendo mera invenção humana; ou pode postular que eles eram apenas grandes homens e mulheres do passado, responsáveis por grandes feitos, cuja fama cresceu de tal maneira que acabaram sendo divinizados. A terceira possibilidade é conhecida como *evemerismo*, termo derivado do nome do escritor grego Evêmero, que viveu por volta do ano 300 a.C. e desenvolveu essa teoria de forma detalhada como explicação para as famosas histórias da mitologia grega.

Bom, podemos dizer que os escritores da Irlanda medieval eram evemeristas de carteirinha. Eles partem do princípio de que a Criação do mundo aconteceu basicamente do jeito descrito na narrativa judaico-cristã do livro do *Gênesis*, no Antigo Testamento, e abordam a história dos seres mitológicos irlandeses como uma sucessão de migrações de diferentes etnias humanas para sua ilha natal, tomando como ponto de referência o Dilúvio bíblico. Mas é claro que as figuras supostamente humanas dessas leves migratórias, por serem originalmente deuses, são capazes de feitos muito mais impressionantes que os de qualquer mortal. Seus grandes poderes costumam ser explicados como fruto de habilidades mágicas e feitiçaria, e não de alguma natureza divina. Nossa primeira tarefa, portanto, é entender como teriam se dado esses conflitos étnicos ao longo de milênios.

Segundo a coletânea conhecida como *Lebor Gabála Érenn*, ou *Livro da Conquista da Irlanda*, os primeiros seres humanos a botar os pés na ilha apareceram por lá 40 dias antes do Dilúvio (“40 dias”, por si só, já é um período caracteristicamente bíblico, como talvez você saiba). Entre os líderes desse grupo está Cessair, neta de Noé, e o objetivo deles é escapar da inundação

mundial. O problema é que, dos três navios que carregavam Cessair e seus companheiros, apenas um consegue chegar à costa irlandesa, carregando a neta de Noé, mais 49 mulheres e apenas três homens. Dois desses representantes do sexo masculino morrem logo após a chegada à Irlanda e, quando o Dilúvio ocorre, todo mundo perece, à exceção de um sujeito chamado Fintan mac Bóchra, que se transforma em salmão e, mais tarde, vira sucessivamente uma águia e um falcão, vivendo mais de 5 mil anos e se transformando numa espécie de arquivo vivo da história irlandesa.

Exatos 268 anos após o fim dessa primeira expedição desastrosa, desembarca na ilha a expedição liderada por Partholón (nome que talvez seja uma corruptela de “Bartolomeu”, um nome bíblico que é uma mistura de aramaico e grego e significa “filho de Ptolomeu”). Partholón e seu povo teriam iniciado uma série de atividades importantes para a economia e a sociedade humanas. O chefe do clã, por exemplo, aporta num território onde ainda não há agricultura, tornando-se o primeiro lavrador, limpando quatro grandes planícies para o cultivo e formando sete novos lagos. Entre os membros de seu séquito, Malaliach é o primeiro a fermentar a cerveja e a estabelecer sacrifícios aos deuses e rituais de adivinhação, Biobal traz o ouro, Babal traz o gado, e assim por diante. Partholón também é a primeira vítima de adultério na Irlanda: sua esposa acaba indo para a cama com um dos servos do chefe enquanto ele está fora de casa.

Esse povo também é o primeiro a enfrentar em batalha os fomorianos, uma raça de monstros ou demônios cuja morada original seriam pequenas ilhas da costa irlandesa, ou então o fundo do mar. Os textos antigos dizem que os fomorianos têm “um pé, uma mão e um olho”, embora certos membros dessa raça também possam ser descritos como extremamente belos. O certo é que eles representam as forças do Caos, mais ou menos como os gigantes do gelo escandinavos, e estão sempre à espreita para tentar dominar os habitantes da Irlanda. Partholón e seus guerreiros conseguem vencer os fomorianos em combate, mas são exterminados pela chegada de uma misteriosa praga, que mata todos eles num único dia, durante a festa de Beltane (1º de maio no nosso calendário), um dos quatro grandes festivais do ano celta, mais ou menos equivalente ao início do verão.

A Irlanda passa mais 30 anos em abandono quase completo, até que chega por lá uma frota liderada por um tal Nemed, vindo da região do Mar Cáspio (tudo bem que esse mar não passa de um lago salgado no meio da Ásia Central, sem acesso ao oceano, mas abstraia). Nemed e companhia continuam a tarefa de civilizar o território irlandês, abrindo mais planícies para o cultivo e construindo fortes, mas acabam levando uma sova dos malditos fomorianos, que os transformam em vassalos e ainda passam a exigir como tributo dois terços dos

cereais, do leite e das crianças (!!!) do grupo, a serem entregues todos os anos, durante a festa de Samhain (1º de novembro – essa é a origem do Halloween moderno). Esse tributo talvez corresponda a uma memória lendária de sacrifícios de produtos agrícolas – e mesmo de seres humanos – aos antigos deuses representados pelos fomorianos. Seja como for, a história diz que o povo de Nemed acaba se rebelando contra a tirania dos monstros e consegue derrotá-los numa batalha apocalíptica – mas tantas vidas são perdidas nessa luta que só uns 30 deles sobrevivem. Fogem então da Irlanda. Alguns partem para o Norte, outros se fixam na Bretanha e os demais vão parar na Grécia.

Esse último grupo é escravizado pelos gregos e forçado a carregar sacos cheios de argila, ganhando assim o apelido de *Fir Bolg* (“homens dos sacos” – juro que não estou inventando essa tradução). Os Fir Bolg têm muitos descendentes (imagino eu, casando-se com escravas que viviam na Grécia), libertam-se de seus opressores e, 230 anos depois da fuga do povo de Nemed, retornam à Irlanda. (Conta-se que isso acontece exatamente na mesma época em que os escravos israelitas são libertados pelo profeta Moisés no Egito, conforme diz o livro do *Êxodo*, no Antigo Testamento, o que certamente é um paralelismo criado pelos monges medievais entre as lendas irlandesas e as histórias bíblicas.)

A tribo dos Fir Bolg consegue conquistar a Irlanda, dividindo-a em cinco províncias (um sistema que continuou valendo durante todo o período medieval) e criando a figura do Grande Rei da Irlanda, um soberano que submete a seu poder todos os demais nobres da ilha. O mais importante desses monarcas, chamado Eochaid mac Eirc, teria criado uma breve Idade de Ouro no país: em seu reino, as colheitas não falham um ano sequer, “a falsidade foi banida da Irlanda, e o domínio da justiça foi estabelecido”.

O reinado dos Fir Bolg, no entanto, dura apenas 37 anos. Outro povo de descendentes da tribo de Nemed – aqueles que tinham se refugiado no norte da Europa séculos antes – desembarca no oeste da Irlanda e se põe a conquistar a ilha. São os *Tuatha Dé Danann*, o “povo da deusa Dana”. As narrativas medievais irlandesas alegam que os Tuatha Dé Danann não passam de seres humanos que aprenderam poderosas artes mágicas durante seu exílio, mas está claro que essas figuras, na verdade, correspondem a antigos deuses celtas “evemerizados” pela tradição cristã da ilha. Conta-se que esses magos-guerreiros tentam negociar com o rei Eochaid, propondo uma divisão da Irlanda meio a meio entre eles e os Fir Bolg, mas o soberano se recusa, o que acaba levando à Primeira Batalha de Mag Tuired, na qual o vencedor fica com a supremacia na ilha.

Os Tuatha Dé Danann trazem consigo uma série de artefatos poderosos. A Pedra de Fál era mais ou menos como o Chapéu Seletor das histórias de *Harry*

Potter: solta um grande grito quando o legítimo rei da Irlanda coloca seu pé sobre ela; a espada de Nuada, o rei dos Tuatha Dé Danann, causa ferimentos que são sempre fatais; e o caldeirão do Dagda (nome que significa “o Bom Deus”) produz tamanha abundância de comida que todos os que provam dele ficam saciados. De posse desses objetos, e com a ajuda de outros poderes sobrenaturais, os guerreiros da raça divina conseguem derrotar os Fir Bolg na batalha de Mag Tuired, mas a um custo considerável: Nuada perde seu braço direito durante o combate.

Nas negociações que se seguem à luta, os Fir Bolg acabam recebendo a posse da região de Connacht ou Connaught, no oeste do país, como prêmio de consolação. Por perder um membro em Mag Tuired, Nuada deixa de ser qualificado para o cargo de rei (preconceituoso, eu sei, mas era a lei entre os Tuatha Dé Danann). É a deixa para que os insidiosos fomorianos recuperem o poder que tinham na Irlanda. Acontece que um dos chefes da raça de monstros, chamado Elatha – paradoxalmente um sujeito bonitão, de longos cabelos louros, que costumava adornar seu pescoço com nada menos que cinco torques –, forja uma aliança com os invasores ao se casar com a bela Brigid, filha do Dagda. Os dois têm um filho igualmente gato, que recebe o nome de Bres. Os Tuatha Dé Danann decidem que seria politicamente astuto escolher Bres como o novo Grande Rei da Irlanda, selando de vez a aliança entre seu povo e os fomorianos.

A ideia parecia ótima no papel, mas acaba dando muito errado, ao menos para o lado da tribo de recém-chegados. Bres se revela um sujeito de temperamento tirânico e passa a favorecer descaradamente o lado fomoriano da família. Além disso, faltam a Bres duas qualidades essenciais de um bom rei irlandês: generosidade e respeito pelos artistas, em especial os bardos e músicos. “Quando um poeta se apresenta diante de Bres, não lhe oferecem nem cama nem fogo, e ele recebe apenas três biscoitos secos num pratinho”, reclamam os artistas.

Logo, surge uma conspiração entre os chefes dos Tuatha Dé Danann para derrubar o monarca mão de vaca. Nuada, cujo braço decepado foi substituído por uma prótese de prata e, mais tarde, por um braço real novinho em folha criado por meios mágicos, volta a liderar seu povo em combate. Os fomorianos, porém, têm do seu lado uma espécie de Arma do Juízo Final: o horrendo Balor do Olho Penetrante (ou “Balor do Mau-Olhado”, como às vezes o nome é traduzido em inglês).

Balor é um dos reis dos fomorianos, com uma aparência que lembra a dos temíveis ciclopes da mitologia grega: a de um gigante com um único e tremendo olho no meio da testa. Conta-se que quatro lacaios de tamanho normal são necessários só para erguer a pálpebra de Balor e, assim, ativar os poderes maléficos do superolho, capaz de incendiar tudo o que fitava.

Acontece que esse ciclope aparentemente invencível vive com medo. Segundo uma antiga profecia, Balor seria derrotado e morto por seu próprio neto. Para evitar esse destino, o monstro manda trancafiar sua única filha, chamada Ethniu, na torre de sua fortaleza, localizada numa pequena ilha. Tempos depois, Balor, que além de monstruoso gostava de bancar o ladrão, rouba a vaca mágica que pertence a Goibniu, o deus ferreiro dos Tuatha Dé Danann. A bovina, capaz de produzir quantidades miraculosas de leite, é levada por Balor para a mesma fortaleza onde Ethniu está aprisionada. O jovem deus Cian, encarregado por Goibniu de tomar conta da vaquinha, parte para a tal ilha com o objetivo de reaver o animal. Com a ajuda do deus marinho Manannán, Cian não só recupera a vaca mágica como seduz e engravida a filha de Balor, a qual dá à luz trigêmeos – três meninos. Balor, é claro, tenta matar os bebês, lançando-os ao mar, mas Manannán consegue salvar um deles e o adota.

O menino, que recebe o nome de Lug, já tinha se transformado em um jovem guerreiro na época do confronto decisivo entre os deuses e os fomorianos, conhecido como a Segunda Batalha de Mag Tuired. Durante a luta, o olho maligno de Balor mata o rei Nuada, mas Lug, por sua vez, mata seu avô monstruoso com uma poderosa lança, forjada por Goibniu. O golpe fatal é dado de tal maneira que o olho de Balor, ainda aberto, fica virado para as forças fomorianas, dizimando de vez os inimigos dos Tuatha Dé Danann. A vitória dá à tribo dos deuses o domínio absoluto sobre a Irlanda, num reinado que dura um século e meio.

Nesse meio tempo, porém, segundo o *Lebor Gabála Érenn*, o povo destinado a ser o dono definitivo da Irlanda está passando por uma série de longas jornadas e tribulações. Essa etnia teria surgido a partir da família de Goídel Glas, um habitante do Egito na época de Moisés que, inclusive, teria sido curado de uma picada de serpente pelas orações do profeta israelita. Goídel Glas e sua família deixam o território egípcio mais ou menos na época dos israelitas e, após 440 anos de peregrinação (outro paralelo com os 40 anos de perrengue que o povo de Israel passa no deserto antes de chegar à Terra Prometida), os descendentes dele chegam à atual Espanha e lá se fixam. Na região da cidade de La Coruña, na Galícia (talvez não por acaso, uma área de forte influência celta na Antiguidade), esse povo constrói uma torre de frente para o Atlântico, e é do alto dela que um príncipe chamado Íth avista a Irlanda pela primeira vez.

Encafifado com a visão daquela bela ilha, Íth decide partir para lá com alguns companheiros. Ao desembarcar, é recebido cortesmente por nobres dos Tuatha Dé Danann, mas acaba sendo assassinado. Quando ficam sabendo do que aconteceu, os parentes e seguidores de Íth montam uma frota para vingar a morte dele e conquistar a Irlanda, sob a liderança do sobrinho do nobre assassinado,

chamado Míl Espáine (nome derivado do latim, que significa simplesmente “soldado da Espanha”). Ao desembarcar, os “filhos de Míl”, ou milésios, são recebidos por três deusas que parecem representar a própria terra irlandesa, chamadas Éire, Banba e Fódla. Elas profetizam que os milésios serão vitoriosos, desde que prometam dar à ilha o nome de cada uma delas dali por diante (e é por isso, diz a tradição, que a Irlanda é conhecida por esses três nomes).

O grupo de invasores confronta então os Tuatha Dé Danann, derrotando-os numa primeira batalha. A tribo dos deuses, depois disso, pede uma trégua de três dias, durante a qual os navios dos filhos de Míl velejam a uma distância de nove ondas da costa irlandesa, só podendo retornar depois disso. Os milésios concordam. Mas, quando tentam voltar para terra firme depois de terminado o período, um vento mágico passa a impedir seu avanço. Por sorte, o poeta milésio Amairgin também tem suas próprias artes de feitiçaria: canta versos que derrotam o vento produzido pelos Tuatha Dé Danann, permitindo que seu povo aporte na Irlanda novamente.

Dessa vez, a derrota dos deuses diante dos invasores é decisiva. Depois que a batalha termina, os dois povos firmam um pacto: os filhos de Míl se tornam os donos da superfície da ilha, é claro, mas os Tuatha Dé Danann têm o direito de habitar o subsolo. É então que eles constroem suas fortalezas mágicas dentro dos chamados *sídhe*, os montes artificiais que, no mundo real, são túmulos e templos pré-históricos de grandes dimensões, em geral criados durante o Neolítico (ou “Idade da Pedra Polida”, como se dizia antigamente). O mais famoso deles ainda pode ser visitado: conhecido como Newgrange, ou *Brú na Bóinne* em irlandês, trata-se de uma estrutura majestosa, com 76 metros de diâmetro, 12 metros de altura e 4.500 metros de área, construída mais de 3 mil anos antes do nascimento de Cristo. Acreditava-se que o Brú na Bóinne tinha sido habitado pelo Dagda e por seu filho, chamado Aengus. Após esse pacto, os Tuatha Dé Danann passam a ser conhecidos também como os *Aes Sídhe*, o “povo dos montes artificiais”. Mesmo depois da Idade Média, quando a crença nos antigos deuses irlandeses tinha desaparecido havia séculos, os *Aes Sídhe*, retratados como elfos ou fadas, continuam sendo vistos como moradores das misteriosas estruturas subterrâneas, dentro das quais podem existir reinos inteiros, com suas próprias regras mágicas do tempo e do espaço, distintas do que ocorre nos reinos mortais. Quanto aos filhos de Míl, eles seriam os ancestrais diretos dos irlandeses de hoje.

GALERIA DIVINA

Como os Tuatha Dé Danann, apesar de derrotados, continuam a atuar como

coadjuvantes nas lendas heroicas irlandesas durante muito tempo, creio que este é um bom momento para falar dos atributos e da personalidade de alguns dos deuses mais importantes do grupo.

Começemos com uma figuraça. Falo do Dagda, o “bom deus” – não porque ele seja um sujeito bonzinho, mas por sua habilidade em todas as artes: é o tipo do cara bom em tudo o que faz, daí o seu título. Grande guerreiro, mago habilidoso e artesão de primeira, Dagda é conhecido como *Eochaid Ollathair* (“o Cavaleiro, Grande Pai”) e *Ruad Ro-fhessa* (“Senhor do Conhecimento Perfeito”).

Tá, esse segundo título mais parece coisa de monge budista. Tire qualquer imagem desse tipo da cabeça, porque Dagda é, na verdade, uma figura meio tosca. Feioso, barrigudo, mas imensamente forte, ele usa uma túnica curta e botas de couro de cavalo com o pelo virado para fora – um modelito que era típico dos fazendeiros irlandeses, e não das classes mais altas. Em combate, Dagda emprega uma clava gigantesca, tão pesada que seriam necessários oito homens normais para erguê-la. Uma única pancada com uma das pontas da clava é capaz de matar nove guerreiros de uma vez; com a outra ponta da arma, Dagda consegue ressuscitar o mesmo número de defuntos. Outro apetrecho importante da figura é uma harpa mágica que, quando tocada corretamente, coloca na ordem certa as estações do ano.

Já falamos do caldeirão mágico do sujeito, capaz de saciar todo mundo indefinidamente. O deus também é dono de dois porcos, um dos quais está sempre assando, enquanto o outro está sempre crescendo, e de árvores eternamente carregadas de saborosos frutos. Bem, mesmo sendo dono dessas maravilhas, Dagda não se nega a jantar fora. Na época da Segunda Batalha de Mag Tuired, durante uma trégua entre os Tuatha de Danann e os fomorianos, os inimigos convidam Dagda para comer com eles, durante a festa de Samhain. O deus gosta de mingau, de forma que os fomorianos decidem preparar o mingau mais substancioso da história da Irlanda: encham um caldeirão enorme com dezenas de litros de leite, quilos e mais quilos de farinha e gordura, várias cabras, várias ovelhas, vários porcos e baldes de banha. Depois que o mingau fica pronto, despejam aquela papa interminável num buraco no solo e ordenam que Dagda coma tudo – do contrário, ele será executado. O deus não só realiza essa proeza como, já de barriga totalmente cheia, ainda leva para a cama a filha de um dos reis fomorianos, a qual, impressionada com a performance sexual do sujeito, promete que vai ajudá-lo a derrotar o povo dela. (Talvez não por acaso, diz que o pênis de Dagda é um negócio portentoso, que chega a se arrastar no chão quando ele caminha...)

O jovem deus Lug, como vimos, é o principal responsável pela vitória dos

Tuatha Dé Danann contra os fomorianos. Aparentemente um deus solar ou celeste, Lug é famoso por sua beleza e por sua habilidade com armas que ferem o inimigo a distância, como a lança (na verdade, algo que está mais para um dardo, já que ela é arremessada) e a funda (como a do rei bíblico David, um instrumento para lançar pedras contra o crânio do inimigo). É provavelmente por isso que ele é conhecido como Lug Lámfada, “Lug do Braço Longo”.

Manannán, filho de Lir, é, como já vimos, o deus do mar, fortemente associado à Ilha de Man (que fica entre o norte da Inglaterra e a Irlanda do Norte), que ele protege, segundo o mito, com a criação de uma névoa espessa. Seu cavalo, Enbarr da Crina Escorrida, permite-lhe cavalgar rapidamente tanto em terra quanto sobre a superfície do mar.

Entre as deusas da Irlanda, nenhuma é mais importante e misteriosa do que o trio formado pelas chamadas Morrígna: as irmãs Badb (“corvo”), Morrígan (“rainha dos fantasmas” ou talvez “grande rainha”) e Nemain (“pânico”) – a terceira irmã também recebe, às vezes, o nome de Macha. Das três, Morrígan é a mais famosa, e seu nome frequentemente é usado para designar o conjunto de irmãs, como se elas fossem uma única deusa triforme. Até onde sabemos, elas são deusas da guerra – não exatamente deusas guerreiras, embora de vez em quando essa função apareça; estão mais para divindades que simbolizam o horror, a carnificina e a glória do campo de batalha, confundindo e aterrorizando os guerreiros que desprezam, ajudando os que as respeitam, atuando como feiticeiras, animais carniceiros (como os corvos, é claro) ou monstras. Morrígan também costuma aparecer como a “Lavadeira do Vau”. (“Vau”, no caso, é o termo que designa a parte mais rasa de um rio, por onde é possível atravessá-lo a pé ou a cavalo, sem necessidade de ponte.) Nesses casos, a deusa assume a forma de uma mulher idosa, que está lavando as roupas ensanguentadas de um grande guerreiro no vau de um rio, para indicar que ele está prestes a morrer. Não é por acaso que esse tipo de cena se desenrola num vau. Como esses locais equivalem ao ponto de passagem entre uma margem e outra do rio, são vistos como áreas de transição entre um estado e outro da existência – no caso, entre a vida e a morte.

No polo oposto à sanguinolenta Morrígan, podemos situar a filha do Dagda, Brigit. Ela é uma figura fascinante e complexa porque foi cristianizada de um jeito curioso: transformou-se em Santa Brígida, muito popular entre os católicos irlandeses durante séculos. Contava-se que ela tinha sido a parteira da Virgem Maria, mas tudo indica que se trata de uma deusa da fertilidade e da prosperidade, além de ser especialmente venerada por poetas, ferreiros e curandeiros. A festa da santa é celebrada em 1º de fevereiro, a data do Imbolc, outro dos grandes festivais pagãos dos celtas, associado ao início da primavera e

à temporada de nascimento dos cordeiros.



CAPÍTULO 12

O INVENCÍVEL CÚ CHULAINN



NAS PRÓXIMAS PÁGINAS, será meu prazeroso dever apresentar a vocês a história de um sujeito sensacional. OK, eu sei que o nome “Cú Chulainn” traz à mente várias associações ridículas em português, mas faça um esforço para evitá-las, por gentileza (até porque *cú* quer dizer “cão” em irlandês). A saga de Cú Chulainn tem seus elementos ridículos e engraçados, não há dúvida, mas também reúne alguns dos pontos mais fascinantes e épicos da tradição medieval irlandesa. Vamos a ela.

Você se lembra do *Brú na Bóinne*, o gigantesco túmulo pré-histórico conhecido como uma das moradas dos Tuatha Dé Danann? Bem, é por lá que nossa história começa. Certa vez, o rei dos Ulaíd (grupo que habitava a região de Ulster, mais ou menos equivalente à atual Irlanda do Norte), Conchobar mac Nessa, sai à caça com seus nobres, todos montados em seus carros de guerra. Deichtine, a filha do rei, guia o carro de guerra de Conchobar. (Outras versões da história dizem que Deichtine é a irmã do rei, mas vamos considerar que ela é mesmo filha dele, para não confundir demais a sua cabeça.)

O grupo acaba chegando às vizinhanças do misterioso monumento quando já está anoitecendo e a neve começa a cair na região. O rei ordena que todos desatrem seus veículos e procurem abrigo. Acabam achando uma pequena moradia recém-construída, na qual vive um casal. Os camponeses, com a máxima cortesia possível numa casinha como aquela, abrigam os guerreiros de Conchobar. De repente, a mulher do dono da casa entra em trabalho de parto. Deichtine, acostumada a observar as parteiras do palácio, ajuda a moça a dar à luz um filho. Mais ou menos ao mesmo tempo, uma égua atrelada na porta da casa também tem dois potrinhos.

No dia seguinte, quando os Ulaíd acordam, tanto a casa quanto os donos dela desapareceram sem deixar vestígios, mas o bebê humano e os bebês equinos ainda estão por lá. Deichtine resolve adotar a criança e a leva para o palácio, junto com os potrinhos, mas pouco tempo depois o menino adoece e acaba morrendo. Naquela mesma noite, depois de muito chorar, a princesa pede uma bebida ao copeiro de Conchobar. Enquanto bebe, uma criaturinha minúscula parece nadar no copo, dirigindo-se à boca de Deichtine (embora ela não perceba nada na hora). Quando enfim dorme, a princesa sonha que um homem misterioso lhe conta o seguinte: foi ele que a conduziu até o *Brú na Bóinne*, e a casinha, na verdade, lhe pertencia. Ele é o próprio deus Lug, e o bebê que morreu estava prestes a reencarnar na barriga da princesa, que ficaria grávida da divindade. Lug a instrui a dar ao filho o nome de Sétanta.

Quando os nobres dos Ulaid percebem que Deichtine de fato engravidou, todos ficam perturbados, porque ninguém sabe quem é o pai da criança. Circula inclusive o boato de que o próprio rei Conchobar teria se deitado com a filha quando estava bêbado. Para calar os rumores, o monarca dá sua filha em casamento a um de seus vassalos, chamado Súaltam. Envergonhada de ter de ir grávida para a cama com o novo marido, Deichtine provoca um aborto. Logo depois, engravida de novo e dá à luz um menino, que é chamado de Sétanta, conforme Lug pediu (subentende-se que esse novo bebê seria, mais uma vez, a reencarnação do filho do deus).

Seja como for, a origem divina do menino fica clara logo cedo, quando ele tem apenas 5 aninhos. O pequeno Sétanta, com essa idade, vai até sua mãe e pede para se unir ao grupo de meninos – 150 ao todo – criados no palácio real, praticando esportes e treinando suas habilidades como guerreiros. A princesa Deichtine hesita, mas acaba concordando, e lá se vai o menininho, carregando um escudo de brinquedo, um dardo de brinquedo, uma bola e um taco (usado num jogo tradicional irlandês que, até onde sabemos, lembra vagamente o hóquei na grama). Brincando no caminho, Sétanta lança a bola para longe com seu taco, depois joga o taco atrás dela e, finalmente, o dardo, correndo tão rápido que consegue pegar os três objetos antes que eles atinjam o chão.

O garoto enfim chega ao campo onde os meninos ligados à corte de Conchobar brincam. Sem saber que era preciso pedir licença e obter a proteção formal de um dos meninos mais velhos para participar do jogo, Sétanta se enfia na brincadeira, agarra a bola com seus joelhos e sai correndo com ela até o gol, sem que ninguém consiga barrar seu caminho.

“Bem, meninos”, diz o juiz, o príncipe Follomain, filho de Conchobar, “sugiro que castigueis este moleque, já que ele entrou no jogo sem seguir as regras”. Falar é fácil: embora os demais meninos joguem centenas de dardos, bolas e tacos na direção de Sétanta, ele consegue aparar a todos. É então que o garoto recém-chegado fica tomado pela primeira vez pelo chamado Torque, uma espécie de êxtase ou frenesi guerreiro que o transforma completamente e acaba virando uma de suas marcas registradas. Seu cabelo se arrepia e fica tão rígido que ele parece um ouriço. Um de seus olhos se fecha com tanta força que não é maior que o buraco de uma agulha, enquanto o outro se abre tanto que fica mais largo que a boca de um cálice. Seus dentes arreganhados parecem ir de uma orelha a outra; sua boca se abre tanto que é possível ver o fundo da goela. Uma luz radiante, a “luz do herói”, brota do alto da cabeça do pequeno Sétanta.

É com esse aspecto absolutamente assustador que o garoto se põe a distribuir sopapos entre a molecada do palácio. Nocauteia 50 deles antes mesmo de chegar aos portões do castelo. Está perseguindo outros nove quando vai parar no salão

onde o rei Conchobar está jogando uma partida de *fidchell*, o “xadrez irlandês”, cujas regras não são bem conhecidas hoje. “Não estás tratando muito bem estes rapazes”, diz o rei, agarrando o menino pelo pulso da mão direita. “É meu direito, senhor. Deixei para trás minha casa, minha mãe e meu pai para me juntar aos jogos deles, e eles não me trataram bem.” Conchobar então fica sabendo que aquele é seu neto e o ajuda a fazer as pazes com os outros meninos do palácio – dali por diante, Sétanta se torna o protetor deles.

NOME DO CÃO

A sova dada nos 150 meninos é apenas a primeira façanha da infância de Sétanta. Sozinho, ele resgata o rei Conchobar e um de seus filhos do campo de batalha onde foram derrotados, carregando os dois adultos nas costas depois de enfrentar um fantasma que tinha só meia cabeça (qualquer semelhança com os fomorianos talvez não seja mera coincidência). Pouco tempo depois, já recuperado de seus ferimentos em combate, o rei de Ulster é convidado para uma festa na casa do ferreiro Culann. Conchobar chama o neto, então com 6 anos, para acompanhá-lo ao festim. Sétanta responde que vai para lá mais tarde, e o monarca e seus homens partem em suas bigas. O ferreiro Culann recebe o séquito de Conchobar e pergunta se mais alguém ainda está para chegar. Esquecendo-se de que também convidou Sétanta, o rei responde que ninguém mais viria. Culann então fecha os portões de sua fortaleza e manda soltar seu enorme cão, um mastim de raça espanhola cuja coleira precisa ser puxada por três homens, para guardar sua propriedade e seu gado de possíveis ataques.

Nisso, porém, Sétanta está a caminho, fazendo a sua costumeira brincadeira com o taco e a bola. O cachorrão fareja o menino e corre para cima dele, pronto para rasgar a garganta do intruso. O príncipezinho não se faz de rogado: bate na bola com o taco com tamanha força e precisão que ela entra pela boca do cão de guarda, atravessa o intestino inteiro do bicho e sai do outro lado. Para terminar o serviço, Sétanta agarra o animal pelas duas patas traseiras e esmigalha o crânio dele contra um pilar próximo.

O rei e seus homens, que ouviram a barulheira do confronto e estavam achando que o cachorro monstruoso ia acabar com o garotinho, comemoram a vitória de Sétanta. Só um sujeito não está feliz: o ferreiro Culann, inconsolável, diz que nunca mais teria um cão de guarda tão bom quanto aquele. “Não te preocupes, Culann”, diz o menino. “Hei de criar outro cão desses para ti, descendente da mesma ninhada. Enquanto ele cresce, eu serei teu cachorro e guardarei teu gado e tua família.” Foi assim que o príncipe ganhou o apelido de

Cú Chulainn, o Cão de Culann (eu disse que havia uma boa explicação para esse nome aparentemente boca-suja, não disse?).

Outra vez, *Cú Chulainn* (vamos chamá-lo assim daqui em diante) escuta o célebre druida Cathbad dizer a seus pupilos que o jovem que receber suas armas das mãos do rei dos Ulaid naquele dia será um guerreiro sem igual, obtendo fama imorredoura. Sem pestanejar, o garoto corre até Conchobar e pede para ser oficialmente armado como guerreiro. Acontece que nenhuma das lanças e espadas ofertadas pelo rei resistem à força tremenda de *Cú Chulainn*: todas se quebram em suas mãos. É só quando ele recebe armas que pertenciam ao próprio rei de Ulster que elas se mantêm intactas. O druida Cathbad então aparece no palácio e avisa que a glória de quem for armado naquele dia será acompanhada por uma morte precoce, no auge da juventude. “Desde que eu ganhe grande renome, não me importa viver mais do que um dia sobre a Terra”, responde o menino.

Pouco depois, *Cú Chulainn* recebe do rei seu primeiro carro de guerra e avança alucinado pelo território inimigo, matando três grandes guerreiros, todos irmãos, de uma vez só, coletando as cabeças deles como troféus, capturando um cervo macho e um bando de cisnes e prendendo essa bicharada toda na biga. Nesse dia, ele está tomado por uma fúria guerreira tão violenta que, ao retornar para o palácio, jura que derramará o sangue de todos os moradores da fortaleza de Conchobar se não mandarem alguém para enfrentá-lo em combate. Como acalmar um herói tão violento? Com mulheres nuas, aparentemente.

Sério – seguindo o conselho de Conchobar, todas as beldades de Ulster aparecem diante de *Cú Chulainn*, com os seios de fora, e ele esconde o rosto. Para terminar de sossegá-lo, jogam-no num barril de água fria. Esse primeiro recipiente explode com o calor da fúria que ainda resta no corpo dele. Ao ser jogado num segundo barril, ele faz a água ferver; finalmente, no terceiro barril, o líquido apenas esquentava um pouco, e *Cú Chulainn* enfim volta ao normal.

Se você acha que esses feitos eram prova de que o pequeno guerreiro já tinha alcançado sua máxima destreza, está redondamente enganado, nobre leitor. Alguns anos depois, o jovem Sétanta se apaixona pela bela Emer, filha de um sujeito chamado Forgall Monach. A garota também cai de amores por ele, mas o pai de Emer, que não quer saber de ter um genro superpoderoso e meio maluco, pelo visto, exige que *Cú Chulainn* primeiro aprimore suas habilidades marciais treinando com uma misteriosa guerreira da Escócia chamada Scáthach, que habita a Fortaleza das Sombras, na ilha de Skye. A esperança de Forgall é que o jovem irlandês morra durante o duríssimo regime de treinamento de Scáthach.

O plano, porém, sai pela culatra. *Cú Chulainn* não apenas tem a ajuda de Scáthach para aprender sua lista de 19 *clessa* – termo usado para designar

truques acrobáticos de guerreiro com nomes curiosos como “salto do salmão”, que ele consegue dar por cima de um carro de guerra em movimento – como também ganha da mestra escocesa sua arma mais temível. Trata-se da *gáe bolga* (algo como “lança da dor mortal”), feita a partir de um dos ossos de um monstro marinho. Lançada com o pé, a *gáe bolga* se crava no corpo do inimigo como se fosse um dardo comum; mas, uma vez lá dentro, abre-se em 30 terríveis ganchos, ficando presa de tal maneira às carnes da vítima que só pode ser extraída cortando os músculos em torno dela. Finalmente, durante sua temporada de treinamento com Scáthach, o herói ainda forja uma aliança com o guerreiro Fer Diad, que também estuda as artes do combate por lá, e engravida outra rainha guerreira, chamada Aífe, inimiga de Scáthach e forçada por Cú Chulainn a fazer as pazes com ela. De volta à Irlanda, o príncipe precisa invadir a fortaleza de Forgall e causar inúmeras mortes, inclusive a do próprio sogro (que cai do parapeito de seu forte, ainda se recusando a aceitar o casamento da filha), para finalmente ter a bela Emer em seus braços.

O ÉPICO DO TOURO ROUBADO

Cú Chulainn conta apenas 17 anos de vida e não tem nem barba ainda quando o maior desafio da vida do herói começa: enfrentar praticamente sozinho mais de 10 mil guerreiros do reino de Connacht e de outras províncias da Irlanda, que invadiram as terras dos Ulaid em busca de um único e majestoso touro.

Essa, em síntese, é a história do *Táin Bó Cúailnge* (traduzindo, algo como *O Roubo do Gado de Cooley*), mais importante dos épicos medievais irlandeses. Preservado em manuscritos como o *Lebor na hUidre* (o tal “Livro da Vaca Preta” que mencionei no começo deste capítulo), o *Táin Bó Cúailnge* se caracteriza por uma narrativa complexa e cheia de detalhes que às vezes parecem irrelevantes, na qual predominam os trechos em prosa, com generosas doses de poesia misturadas a eles de vez em quando. Em alguns momentos, a história parece um mapa ilustrado da Irlanda, explicando os nomes de lugares com base no que teria acontecido durante as batalhas; em outras, descreve lutas tremendas em ritmo que lembra o de um videogame. É praticamente impossível resumir todos os episódios da maior aventura de Cú Chulainn de um jeito linear. A seguir, espero poder explicar os principais momentos do *Táin*, mas nada substitui a leitura do original (a qual, aliás, vale muito a pena).

O banho de sangue começa na cama. Certa noite, Ailill e Medb, respectivamente rei e rainha de Connacht, estão deitados em seus aposentos reais e começam a discutir qual dos dois é o mais rico; Ailill diz que sua esposa não

tinha quase nada de valioso antes de eles se casarem, enquanto Medb argumenta que seus bens mais do que igualavam os presentes nupciais trazidos pelo rei. Conversa vai, conversa vem, nenhum dos dois quer ceder, de forma que Ailill e Medb ordenam que seus servidores façam um inventário completo de suas riquezas pessoais.

Quando a conta enfim é concluída, fica claro que há um empate técnico – a não ser por um detalhe crucial. Tempos antes daquela discussão, um bezerro lindíssimo nasceu no rebanho da rainha. O bovino, orgulhoso e temperamental, não desejava ser conhecido como propriedade de uma mulher (pois é, bezerro machista, veja você) e, por isso, uniu-se ao rebanho do rei Ailill. O magnífico animal, conhecido como Finnbennach, o dos Chifres Brancos, era a única grande diferença entre as posses do rei e as da rainha – com vantagem para Ailill.

Ao saber disso, Medb manda chamar o mensageiro Mac Roth e ordena que ele ache outro touro à altura de Finnbennach, para que ela não fique mais atrás do rei. “Sei onde encontrar um touro ainda melhor”, responde Mac Roth. “Ele pertence a Dáire Mac Fiachna, da província de Ulster, e seu nome é *Donn Cúailnge*, o Touro Castanho de Cúailnge.”

Não é só um touro grande e bonito: sua força é sobrenatural. O *Donn Cúailnge* é capaz de emprenhar 50 novilhas por dia; mais tarde, todas elas parem ao mesmo tempo – ou quase todas, já que algumas acabam estourando, incapazes de levar a termo os imensos bezerros gerados pelo animal. Um grupo de 50 adolescentes cabe no lombo do touro, e cem guerreiros conseguem se abrigar do sol à sombra dele. Nenhum fantasma, monstro ou demônio tem coragem de se aproximar daquela criatura soberba, e seu mugido, no fim da tarde, produz uma música alegre que alcança os quatro cantos da província.

Na mesma hora, ao saber da excelência do touro, a rainha manda seu mensageiro para a casa do tal Dáire, oferecendo ao homem um rico aluguel pelo empréstimo do animal por um ano. O negócio parece ótimo, de modo que o dono do belo animal concorda.

A situação, porém, acaba mudando de repente, por culpa dos nove servos que Mac Roth trouxe consigo na missão. Eles são confortavelmente acomodados pelos empregados de Dáire Mac Fiachna e bebem tanta cerveja oferecida pelo anfitrião que se põem a falar demais. “Que bom que Dáire permitiu que nosso pequeno grupo levasse embora o *Donn Cúailnge*”, dizem. “Do contrário, precisaríamos das forças de quatro províncias da Irlanda para arrancar o touro do território de Ulster.” Nesse mesmo momento, o administrador da propriedade de Dáire ouve a conversa e, furioso, vai contar tudo ao patrão, o qual, por sua vez, volta atrás no negócio. O Touro Castanho jamais sairá dali, jura ele.

“Não te preocupes, Mac Roth”, diz a rainha ao saber do que aconteceu. “Já

sabíamos que, se o touro não me fosse dado de bom grado, seria tomado à força. E haverei de tê-lo.”

Os soberanos de Connacht logo começam a reunir suas tropas, formadas tanto por guerreiros de sua província (entre eles o antigo colega de Cú Chulainn, Fer Diad) quanto por grupos de exilados de Ulster, como o célebre Fergus Mac Róich, ex-membro da guarda do rei Conchobar que ajudou a criar Cú Chulainn. A situação é especialmente desfavorável para os guerreiros dos Ulaid porque, bem na hora do início do ataque de Connacht, eles estão sob o efeito de uma maldição.

É que, várias gerações antes do início da história, uma deusa chamada Macha decidiu se unir a um fazendeiro de Ulster, um tal Cruinniuc. O casamento divino fez com que as riquezas dele se multiplicassem cada vez mais, mas Macha o advertiu de que as coisas só continuariam prosperando para ele caso Cruinniuc nunca falasse da esposa para ninguém. No entanto, quando o rei de Ulster convidou seus vassalos para acompanhar uma corrida de carros de guerra, o fazendeiro caiu na besteira de dizer que sua mulher seria capaz de correr mais rápido que os cavalos do rei. Irritado com a arrogância do sujeito, o monarca exigiu que Macha de fato competisse com seus cavalos, mesmo estando no fim da gravidez. Macha foi arrastada para a pista de corrida e, mesmo implorando por misericórdia, foi forçada a correr – e venceu. Ao fim da disputa, porém, ela deu à luz gêmeos e morreu, não sem antes amaldiçoar os homens de Ulster: jurou que, nas horas de maior perigo para o reino, eles seriam afetados por dores tremendas, equivalentes às do parto, por vários dias (o período exato que esse efeito duraria é um pouco difícil de especificar – fala-se em cinco noites e quatro dias, mas às vezes parece que é muito mais).

Na prática, a maldição significava que, no momento da invasão de Ailill e Medb, apenas Cú Chulainn (aparentemente imune à maldição por ser de origem divina, ou por ainda não ser um homem adulto) é capaz de ficar de pé e defender as terras dos Ulaid, enquanto todos os outros homens de Ulster convalescem com as tremendas dores.

Sozinho contra milhares? Para Cú Chulainn, é quase moleza, na verdade. Quando as forças de Connacht estavam na fronteira, o herói tinha dado uma escapadinha para se encontrar com uma amante (ninguém é de ferro, sabe como é), o que dá a Medb e Ailill uma pequena dianteira; mas, depois desse primeiro deslize, ninguém se revela ser páreo para ele. Com a ajuda de seu fiel auriga (condutor da carruagem) Láeg, que também não parece ter sido afetado pela maldição, o herói dos Ulaid passa a realizar uma série de emboscadas, montando coleções e mais coleções de cabeças cortadas do exército inimigo. Exige o direito de combate singular em vaus de diferentes rios, o que, por uma questão

de honra, seus inimigos têm de aceitar, para não ficar com fama de covardes (embora, em diversas ocasiões, até nove deles o ataquem de uma vez só, obviamente sem sucesso).

Além de usar sua habilidade e força física inigualável, Cú Chulainn emprega também sortilégios mágicos, fazendo com que um rio suba e afogue 30 cavaleiros do exército inimigo, por exemplo. Só dois sujeitos saem vivos após confrontar o herói ao longo de meses de luta. Um deles, chamado Láríne, é irmão de um velho amigo de Cú Chulainn – por isso, o campeão dos Ulaid se limita a desarmá-lo e apertá-lo com tanta força que as fezes começam a esguichar do ânus dele (pelo resto de seus dias, Láríne sofrerá de incontinência intestinal...). O outro sobrevivente é o antigo tutor dele, Fergus: os dois fazem um acordo, segundo o qual Cú Chulainn cede simbolicamente a vitória a Fergus daquela vez, enquanto Fergus recuará diante do herói na próxima ocasião em que eles se encontrem.

Nesse meio tempo, as forças da rainha Medb enfim conseguem capturar o Touro Castanho e começam a tentar levá-lo de volta para as terras de Connacht, levando também mais gado, crianças e mulheres de Ulster que serão escravizadas. Cú Chulainn é forçado a enfrentar seu velho amigo Fer Diad, derrotando-o após quatro terríveis dias de combate, mas ficando muito ferido. Súaltam, o pai do herói, corre para avisar Conchobar do que está acontecendo. Tão desesperado está que tropeça, bate a cabeça na borda afiada de seu escudo e é decapitado – mas ainda assim sua cabeça decepada continua a gritar, pedindo ajuda. É quando o efeito da maldição sobre os homens de Ulster termina. Conchobar reúne seus guerreiros e parte para expulsar os invasores de seu território.

Na grande batalha final, as forças de Connacht são esmagadas, em parte graças à coragem dos Ulaid, em parte porque Fergus cumpre seu pacto com Cú Chulainn e se retira da luta, bem no momento em que a rainha Medb acaba de menstruar e não consegue liderar seus homens em combate. Ainda assim, os guerreiros que restam da força invasora conseguem levar o Touro Castanho para Connacht. Eles só não contam com a ferocidade do bicho: ao se ver em terra estranha, ele desafia Finnbennach, o touro de chifres brancos do rei Ailill. Os dois imensos bovinos se enfrentam durante dias. Parece que o touro dos Ulaid está prestes a perder o confronto, já que uma de suas patas dianteiras fica presa nos chifres de Finnbennach e se quebra, mas mesmo nesse estado *Donn Cúailnge* consegue matar o inimigo. Corre de volta para o território de Ulster – e cai morto também. Ailill e Medb decidem firmar uma trégua de sete anos com Conchobar e os Ulaid. É o fim do *Táin Bó Cúailnge*.

MORTE E GLÓRIA

Os últimos anos da breve vida de Cú Chulainn são cheios de tristeza, ainda que repletos de glória. Sem saber que está enfrentando o filho que gerou com a rainha guerreira Aífe, o herói acaba por matá-lo em combate singular, depois que o rei Conchobar o adverte que o menino, que acabou de chegar da Escócia e está demonstrando sua habilidade como guerreiro, será uma grande ameaça para os Ulaid. “Ah, se eu tivesse vivido entre vós por cinco anos, teríeis conquistado reinos tão distantes quanto Roma”, lamenta o garoto, chamado Connla, ao morrer nos braços de Cú Chulainn.

Depois disso, e do fim da trégua entre Connacht e Ulster, a rainha Medb enfim arquiteta sua vingança contra Cú Chulainn, junto com filhos e filhas de inúmeros guerreiros que o herói matou ao longo de sua carreira. Assolado por todos esses inimigos, Cú Chulainn está se defendendo com a habilidade de costume, até cruzar com três velhas que estão assando um cão no espeto. É uma armadilha da qual ele jamais consegue escapar. Muito tempo antes, ele se comprometeu a seguir uma série de tabus rituais. Dois deles são os seguintes: jamais recusar comida quando passar perto do fogo de alguém e jamais comer carne de cachorro. As velhas – na verdade, feiticeiras disfarçadas, filhas de um dos guerreiros que ele matou – oferecem a carne de cão a Cú Chulainn, de forma que ele não pode se negar a comer. Com isso, sua sorte sobrenatural termina, e ele fica à mercê dos que desejam matá-lo.

No último e desesperado combate, já com suas entranhas de fora após inúmeros ferimentos, Cú Chulainn amarra-se a um pilar de pedra, desejando ao menos morrer de pé. Seu cavalo o defende nesse momento derradeiro, matando 50 homens com seus dentes e 30 com seus cascos. Enfim, um corvo pousa no ombro dele e a “luz do herói” desaparece de sua testa, indicando que Cú Chulainn morreu mesmo. Lugaid, o líder dos inimigos do herói, aproxima-se para cortar a cabeça dele. Ainda assim, a espada que escorrega das mãos mortas de Cú Chulainn acaba decepando a mão de Lugaid. Connall Cernach, companheiro do herói, consegue recuperar o corpo e o enterra em Ulster, junto com sua amada Emer, que morre de tristeza após beijar os lábios de Cú Chulainn uma última vez.





CAPÍTULO 13

TROCA-TROCA DE CASAIS REAIS



DEPOIS DE NOSSA TEMPORADA NA IRLANDA, desembarcamos na ilha da Bretanha para conhecer as misteriosas narrativas dos *Quatro Ramos dos Mabinogi*. O protagonista-título de nossa primeira aventura é Pwyll (pronuncia-se mais ou menos como “pú-il”, fazendo um leve biquinho no “ú”), senhor de Dyved, um principado no sul do País de Gales. O primeiro ramo dos *Mabinogi* conta como Pwyll se torna, por um ano, senhor de um reino sobrenatural, e as consequências dessa temporada no Outro Mundo.

Tudo começa com uma caçada na floresta de Glyn Cuch. Pwyll tinha soltado seus cães na mata e acabou de soprar alegremente sua trompa de caça quando, tentando alcançar a cachorrada, acaba se separando dos demais nobres de Dyved. Ouve então os latidos de uma outra matilha de cães, que parece estar se aproximando dele. O príncipe e seus cachorros chegam a uma clareira na mata e, no meio dela, Pwyll vê os tais cães desconhecidos, que perseguem um grande cervo macho e finalmente derrubam a presa, atirando-se sobre ela.

As cores dos cães deixam o nobre galês intrigado: a pelagem branca do corpo deles reluz como o Sol do meio-dia, enquanto as orelhas vermelhas dos animais parecem feitas de fogo. Se Pwyll fosse um estudioso de mitologia celta, ele imediatamente teria batido em retirada, já que essa combinação de branco e vermelho em animais era considerada uma marca da presença do sobrenatural, mas tudo indica que ele não tinha lido os manuais modernos sobre o tema, de modo que, sem mais cerimônia, simplesmente atíça seus próprios cães para cima do pobre cervo, enxotando dali os estranhos cachorros de pelo reluzente.

A coisa não fica por isso mesmo, porém. Enquanto os cães de Pwyll avançam para a presa, ele percebe, do outro lado da clareira, um cavaleiro que se aproxima, montado num cavalo cinzento, com uma trompa de caça pendurada no pescoço, usando uma roupa de caçador marrom-acinzentada. “Senhor”, diz o estranho, “sei quem és, mas não vou saudá-lo”. “Bem, talvez teu grau de nobreza te impeça de me saudar”, responde o senhor de Dyved, diplomaticamente. “Não é meu grau de nobreza que me impede, mas tua rudeza e descortesia”, rebate o cavaleiro. “Nunca vi desrespeito maior do que enxotar a matilha que matou um cervo e lançar tua própria matilha sobre o animal.”

Pwyll, envergonhado, oferece-se para recompensar o estranho pela ofensa da maneira que ele ache melhor. “De que terra vens, senhor? E como posso ganhar tua amizade?”, pergunta humildemente. O estranho enfim se apresenta: diz que seu nome é Arawn, rei de Annwryn (termo que pode significar algo como “não mundo” ou “não lugar” em galês, o que provavelmente indica que Arawn seria

monarca do Reino dos Mortos ou do Submundo, como os reinos dos *sídhe* irlandeses). “Há um homem, chamado Havgan, cujo reino fica na fronteira com o meu, e que vive a guerrear comigo. Se puderes me livrar da opressão desse Havgan, o que conseguirás fazer com facilidade, terás minha amizade”, propõe Arawn.

Pwyll concorda com a ideia e quer saber qual seria a melhor maneira de derrotar Havgan. “Mandar-te-ei para Annwryn em meu lugar, dar-te-ei minha forma e aparência, de maneira que nenhum de meus servidores saberá de tua verdadeira identidade. Daqui a um ano, está acertado que eu e meu inimigo nos encontraremos no vau de um rio”, diz Arawn. (Como já vimos nas histórias irlandesas, vaus de rios – trechos especialmente rasos de rios, onde é possível atravessá-los andando – são lugares especialmente significativos, fronteiras tanto concretas quanto simbólicas, o que talvez explique o porquê de o encontro fatídico ter sido marcado num vau.) O rei explica então que Pwyll deve acertar Havgan com um único golpe de sua lança, o que já será suficiente para garantir a morte do inimigo. Pwyll precisa evitar a todo custo ferir Havgan novamente, mesmo que o rival de Arawn implore por um golpe de misericórdia – se receber uma nova pancada, Havgan estará novo em folha para lutar no dia seguinte.

“Compreendo”, diz Pwyll após ouvir as instruções. “Mas o que farei com meu próprio reino?”. Arawn diz que o senhor de Dyved não tem com o que se preocupar: nesse meio tempo, ele próprio assumirá a forma de Pwyll, e assim os súditos dos dois jamais perceberão a misteriosa troca. Com tudo acertado dessa maneira, Arawn conduz seu novo aliado até o castelo onde fica sua corte, e os dois, já com suas formas físicas trocadas, despedem-se um do outro.

Transformado em sócia de Arawn, Pwyll entra no castelo e fica maravilhado com a beleza e riqueza das instalações, com suas próprias roupas reais e com a majestade e formosura da rainha, esposa do misterioso caçador. E aí, claro, vem o problema que o insigne leitor e a diletta leitora talvez já tenham imaginado: o que fazer com essa rainha atraente na hora de ir para a cama, meu bom Deus? Pwyll, um homem com força de vontade, vira-se para a borda da cama, de costas para a rainha, e não lhe dirige mais a palavra (nem muito menos outras coisas) até o amanhecer. “No dia seguinte, voltaram a conversar de forma terna e afetuosa, mas, ao longo de todo o ano seguinte, nenhuma das noites foi diferente da primeira”, informa nosso casto narrador.

Um ano de caçadas, festas e cantoria se passa na corte, até que vem a data marcada para o encontro com Havgan. Acompanhado dos nobres de Annwryn, o sócia do rei vai até o vau. Um cavaleiro então diz: “Senhores, ouvi bem! Este confronto cabe unicamente aos dois reis, que hão de se enfrentar em combate singular, pois cada um deles reclama para si os domínios do outro. Recuai, pois,

todos vós!”. Logo em seguida, os reis esporeiam seus cavalos e partem para o duelo. Pwyll rapidamente atinge o escudo de Havgan com sua lança, e o efeito parece mágica: a ponta da arma atravessa o centro do escudo, fazendo-o rachar ao meio; a armadura do rival de Arawn se estilhaça; e o rei é arremessado de seu cavalo, caindo a uma distância “de um braço e uma lança” (o que dá uns 5 metros, podemos estimar), gravemente ferido. Havgan, conforme Arawn previu, pede que Pwyll o acerte de novo, mas o vencedor da disputa se recusa a fazê-lo. “Leais seguidores”, diz então Havgan a seu séquito de nobres, “levai-me daqui, pois meu fim agora é certo”. Logo depois, Pwyll toma posse de toda a terra de Annwryn em nome de Arawn.

O senhor de Dyved cumpriu sua parte no trato e, por isso, dirige-se para Glynn Cuch, onde combinou de reencontrar Arawn depois da esperada vitória. “Deus te recompense por tua amizade”, diz Arawn ao vê-lo novamente na clareira da floresta. Num passe de mágica, cada um assume sua forma original. O rei de Annwryn chega em casa, festeja mais uma vez a conquista de todo o reino e, satisfeito, vai para a cama com a rainha. Vocês podem imaginar como o rei estava, digamos, animado após todos aqueles meses de ausência, o que deixa a rainha surpresa. “Faz um ano que nesta cama não há conversa ou prazer entre nós”, diz ela. “Senhor Deus, que companheiro fiel foi meu amigo!”, exclama Arawn – e, em seguida, conta à mulher tudo o que aconteceu.

Em Dyved, Pwyll aproveita o retorno aos seus antigos domínios para perguntar aos nobres da região como foi seu governo no ano que passou. “Senhor, nunca foste tão perspicaz nem tão bondoso; nunca distribuístes teus bens com tanta liberalidade”, respondem eles. “Em nome de Deus, na verdade deves agradecer ao homem que esteve convosco nesse tempo”, diz o lorde, contando tudo sobre o pacto que fez com Arawn. Pwyll então se compromete a não revogar nenhuma das decisões que o rei de Annwryn tomou em seu nome.

Dali por diante, a aliança entre os dois jamais esmorece. Trocam presentes – cavalos velozes, cães de caça, falcões audazes e tesouros. Por causa de sua aventura no Outro Mundo, Pwyll passa a ser conhecido com Pen Annwryn (líder ou literalmente “cabeça” de Annwryn).

Você deve ter reparado que o senhor de Dyved era solteiro, já que o dilema de dormir com a mulher do aliado não se apresentou para Arawn. A aventura seguinte de Pwyll finalmente o transforma num feliz homem de família, após muitas dores de cabeça. Eis como foi isso.

Um belo dia, o príncipe decide dar uma volta lá para as bandas de Gorsedd Arberth, um monte artificial (daquele tipo que tem túmulos antigos e/ou moradas de seres sobrenaturais dentro dele) nas vizinhanças de sua corte. “Senhor”, avisa então um de seus nobres, “este monte tem a seguinte propriedade: quando um

homem de sangue real se senta sobre ele, podem acontecer duas coisas – ou ele recebe golpes e sofre ferimentos, ou ele vê algo de maravilhoso”. Pwyll responde que não teme se machucar quando está protegido por seus homens, como nesse momento; portanto, vai se sentar um pouquinho em Gorsedd Arberth e esperar para ver a tal maravilha.

Não demora muito para que Pwyll e seus companheiros, sentados no morro, enxerguem ao longe uma moça montada num cavalo branco, usando um longo vestido ornamentado com ouro, trotando pela estrada e vindo na direção deles. “Alguém conhece essa moça?”, pergunta o príncipe. Ninguém conhece, de modo que ele manda um de seus homens ir até a jovem e descobrir sua identidade. O sujeito vai e volta, esbaforido. Ela nunca parece acelerar o passo do cavalo, conta o rapaz, mas, quanto mais ele se esforça para chegar perto dela, mais longe ela parece ficar. Pwyll manda outro lacaio atrás da jovem, desta vez a cavalo: mesma coisa, e olha que o emissário finca as esporas em sua montaria feito louco.

Pwyll desiste, ao menos nesse momento, e volta para o palácio, mas dois dias depois não se aguenta e decide ir para o alto do morro mais uma vez. Ordena que um cavaleiro traga o cavalo mais veloz do reino junto com o grupo. Eis que surge ao longe, de novo, a moça do vestido de ouro. Lá vai o rapaz a cavalo atrás dela, feito um ensandecido – e nada. Esse mesmo cenário se repete uma terceira vez, só que com o próprio Pwyll montado em seu corcel. A moça está prestes a sumir na lonjura *de novo* quando o príncipe, na base do desespero, berra: “Senhora, em nome do homem que mais amas, detém-te, por favor!”.

Armada com seu sorriso mais encantador, a jovem faz sua égua parar e diz: “Com prazer, e teria sido melhor para teu cavalo se tivesses me pedido isso antes”. Os dois começam a conversar, e a moça diz que seu nome é Rhiannon, filha de Heveydd, o Velho. O tal Heveydd quer dá-la em casamento a certo rapaz, mas Rhiannon declara que está apaixonada por Pwyll (as histórias galesas, curiosamente, estão cheias desse elemento romântico, com cavaleiros e donzelas que passam a amar alguém só de ouvir falar da pessoa, mesmo sem ter jamais posto os olhos nela). “Só aceitarei me casar com meu noivo se tu me rejeitares, e foi para ouvir tua resposta que vim até aqui”, conclui Rhiannon.

Rhiannon é a mulher mais linda que Pwyll já viu; o impetuoso príncipe, portanto, declara estar pronto a se casar com ela. A pressa não é tanta, responde a jovem: para resolver a situação, basta que o senhor de Dyved compareça à corte do pai dela dali a exatamente um ano. (De novo esse prazo de um ano? Pois é, e essa ênfase em ciclos anuais exatos levou alguns estudiosos a propor que originalmente a história tinha como personagens os deuses celtas que regiam os ciclos das estações, como a renovação da primavera após o frio do inverno.)

Pwyll, como já vimos, é um sujeito que topa qualquer parada, de modo que ele aceita a ideia de sua amada e, um ano após o encontro em Gorsedd Arberth, parte para a corte de Heveydd, o Velho, acompanhado de 99 companheiros. Chegam ao palácio do idoso lorde e são recebidos com honras de Estado numa grande festa. Heveydd insiste para que Pwyll se sente à sua direita, enquanto Rhiannon, radiante, fica à esquerda do pai. Tudo parece pronto para o momento “E viveram felizes para sempre” quando um rapaz de porte elegante, ruivo e trajando uma túnica de seda, entra no salão e vai até Pwyll, fazendo uma medida diante do senhor de Dyved.

“Saudações, bom amigo! Senta-te e aproveita a festa”, diz Pwyll. “Não posso me sentar, pois sou um suplicante e tenho um favor a pedir de ti, senhor”, responde o ruivo. “Concederei o que quer que pedires, desde que esteja em meu poder fazê-lo”, diz Pwyll – frase que, na mesma hora, lhe rende uma reprimenda de Rhiannon, aparentemente furiosa. O que o rapaz diz a seguir enfim esclarece o que estava acontecendo. “Tu, senhor, estás para ir para a cama com a mulher que mais amo. É ela que peço, assim como todos os preparativos para a festa nupcial”, exige o sujeito, chamado Gwawl, filho de Clud, que na verdade era o noivo original de Rhiannon. Graças à sua boca grande, Pwyll jurou abrir mão da moça, e seria uma desonra séria para seu nome se ele voltasse atrás na palavra dada. “É melhor não dizeres mais nada, porque nunca vi ninguém agir de modo tão estúpido”, diz Rhiannon, quase esganando seu amado.

Mas a jovem logo se acalma e, dirigindo-se a Gwawl, usa o velho golpe do prazo de um ano: aquela festa já tinha sido oferecida aos homens de Dyved, explica, mas dali a 12 meses o nobre ruivo poderá voltar à corte do pai dela, usufruirá das mesmas honrarias – e, enfim, poderá levá-la para a sua cama. Com tudo aparentemente resolvido, os dois nobres rivais voltam para casa e esperam.

Gwawl, no entanto, não sabe que Rhiannon combinou com Pwyll um meio de se safar de seu noivo insistente. Assim, depois que um ano se passa, enquanto Gwawl é recebido com festa no palácio do pai da moça, Pwyll disfarça-se de mendigo e parte para as terras de Heveydd, o Velho, com seu séquito de 99 cavaleiros. Deixa seus homens escondidos no pomar do castelo e entra no salão de festas na cara dura, carregando o que parece ser uma pequena sacola. Saúda os noivos e diz que tem um pedido a fazer. “Queria matar a minha fome, senhor, e para isso peço que enchas esta minha sacolinha com um pouco de comida”, implora Pwyll. Gwawl, de bom humor, ordena que encham o saco do pobre com algumas sobras da cozinha, mas a sacola parece não ter fundo: nunca fica cheia, por mais que enfiem pães e coxas de frango lá dentro.

“É que este saco só ficará repleto de comida quando um nobre com muitas posses subir em cima dele, apertar o conteúdo com os dois pés e disser ‘já tem o

suficiente aí dentro””, explica Pwyll. Gwawl, que pelo visto é ainda mais burro que o senhor de Dyved, não desconfia daquela história esquisitíssima e põe-se a pisar alegremente na boca do saco. É como se uma porta se abrisse para outra dimensão: o desventurado ruivo é engolido pela sacola, caindo de corpo inteiro lá dentro. Mais do que depressa, Pwyll amarra a boca do saco e sopra uma trombeta que trouxe consigo. Seus 99 cavaleiros vêm correndo do pomar e capturam todos os soldados do séquito de Gwawl. É lógico que tudo foi combinado com Rhiannon – a moça é que deu a sacola mágica para seu amado e bolou o estratagema, para começo de conversa.

Felizes com o triunfo, os homens de Pwyll passam a sacanear o ensacado Gwawl. “O que tens aí?”, pergunta cada soldado de Dyved que passa perto do saco. “Um texugo”, repetem os demais, e começam a golpear a sacola com as botas ou com um porrete. “É a brincadeira do Texugo na Sacola!”, gritam eles, morrendo de rir (talvez uma referência a alguma brincadeira medieval de mau gosto na qual, de fato, as pessoas colocavam texugos dentro de um saco e batiam nos bichos).

O pobre Gwawl se põe a gritar: “Senhor, ouve-me, a morte dentro de uma sacola não é digna de um homem como eu!”. O pai de Rhiannon intercede em favor de seu quase-futuro-genro, e Pwyll acaba aceitando libertar o rival, desde que ele abra mão dos presentes da festa de casamento e jure que não tentará se vingar do casal. Gwawl aceita e, todo estropiado, vai para casa. Quanto a Pwyll e Rhiannon, “passaram aquela noite em prazer e deleite”, como diz o texto galês. No dia seguinte, marido e mulher vão para Dyved.

Três anos depois do casamento, Rhiannon dá à luz um filho. Tanto ela quanto suas seis damas de companhia, exaustas depois de um longo parto, caem num sono profundo após a meia-noite – e, na manhã seguinte, quando as empregadas acordam, o bebê sumiu. Com medo de serem punidas pelo desaparecimento da criança, as mulheres arquitetam um plano cruel: enquanto a princesa ainda dorme, matam alguns cachorrinhos recém-nascidos, lambuzam as mãos e o rosto de Rhiannon com o sangue dos bichos, lançam no chão os ossos dos filhotes mortos e saem dizendo que o filho de Pwyll foi despedaçado pela mãe – elas, coitadas, tinham tentado impedir o assassinato, mas não conseguiram.

Rhiannon ainda tenta se defender, mas ninguém acredita nela, diante do testemunho unânime das aias. Um grupo de sábios do reino estipula uma punição para Rhiannon: pelos sete anos seguintes, ela deve passar o dia sentada no portão do palácio de Arberth, aguardando os visitantes do castelo para contar a eles a história da morte do bebê. Também deve se oferecer para carregar os visitantes nas costas até a presença de Pwyll (nesse caso, era raro que alguém aceitasse humilhá-la desse jeito, mesmo sabendo de seu suposto crime, diz o

narrador).

Enquanto a tragédia ronda o casamento do senhor de Dyved, outro mistério intriga um de seus vassalos, um lorde chamado Teirnon Twrvliant. Esse nobre é dono de uma égua belíssima, que sempre dá à luz na madrugada de 1º de maio (um dos dias mais importantes do antigo calendário celta, como já vimos). O esquisito, no entanto, é que os potrinhos sempre sumiam. Cansado dessa história, Teirnon, nesse ano, resolve trazer a égua para dentro de seu próprio castelo na véspera do primeiro dia de maio. Veste sua armadura, empunha sua espada e lá fica de guarda do lado do bicho, aguardando o fim do parto.

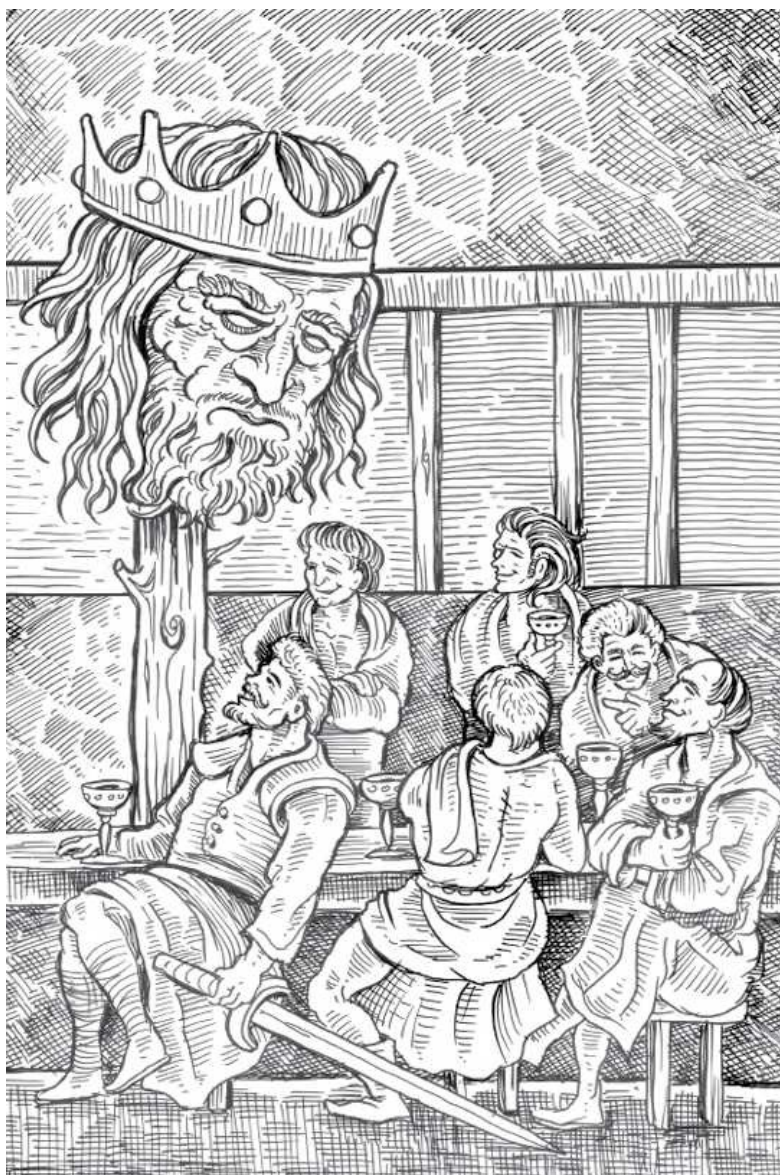
O filhote da égua enfim nasce, em perfeitas condições, e logo se põe de pé. De repente, uma mão cheia de garras assustadoras se estica janela adentro e agarra o potrinho pela crina. Teirnon desfere uma tremenda espadada no membro monstruoso, decepando-o na altura do cotovelo e libertando o cavalinho. Ouve-se então um estrondo e um grito. O nobre sai correndo, tentando alcançar o monstro, mas fora do castelo está tudo tão escuro que ele não enxerga nada. Volta e, perto da porta, vê um bebê – um menininho, bonito e robusto – enrolado em um manto de rica seda.

Teirnon vai contar tudo o que aconteceu à sua mulher. Como os dois não têm filhos, ela sugere que adotem o bebê. O garoto recebe o nome de Gwri Cabelos Dourados, por motivos óbvios, e põe-se a crescer em ritmo acelerado – com 2 anos de idade, parece ter 6. Seu pai adotivo lhe dá de presente o potrinho salvo do monstro na mesma noite em que Gwri apareceu no castelo.

Ao longo daqueles anos, Teirnon passa a receber notícias da desgraça de Rhiannon e começa a somar dois mais dois, uma vez que o pequeno (ou não tão pequeno assim) Gwri, conforme cresce, fica cada vez mais parecido com Pwyll. A história não explica qual a relação exata entre os potrinhos roubados, o bebê e o monstro do braço decepado, mas tudo indica que o responsável pelo sumiço dos cavalinhos também tenha levado embora o filho de Rhiannon. Seja como for, Teirnon e sua mulher decidem que está na hora de levar o menino para a corte de Pwyll.

Recebidos com toda a cortesia pelo senhor de Dyved, eles contam sua história, e Teirnon diz enfim a Rhiannon: “Senhora, contempla teu filho, pois aquelas que mentiram sobre ti fizeram mal. Quando soube da tua tristeza, eu mesmo fiquei tomado pela dor. Não acho que alguém neste salão possa negar que o rapaz é filho de Pwyll”. O menino deixa de ser conhecido como Gwri e passa a ser chamado de Pryderi. É com esse nome que ele assume o trono de Pwyll quando seu pai morre. E assim termina o *Primeiro Ramo dos Mabinogi*.





CAPÍTULO 14

IRLANDESES, CALDEIRÕES MÁGICOS E
CABEÇAS CORTADAS



BRANWEN, FILHA DE LLYR é o título normalmente dado ao *Segundo Ramo dos Mabinogi*. Nele, o casamento da princesa bretã Branwen, personagem-título da história, acaba desencadeando um conflito genocida entre os moradores da Bretanha e os da Irlanda.

Tudo começa quando o irmão da moça, Bran, o Abençoado, “rei da Ilha dos Poderosos” (título mítico da Grã-Bretanha), está sentado numa pedra do litoral, observando o mar em companhia de seus três irmãos: Manawydan, Nissyen e Evnissyen. (Ao que parece, pelo que sugere a análise linguística, Manawydan originalmente era o mesmo personagem que o deus marinho irlandês Manannán.) De repente, ao longe, surge uma grande frota de navios imponentes. Temendo um ataque, o rei Bran manda seus homens investigarem e fica sabendo que a armada pertence a Mallolwch, rei da Irlanda – o soberano irlandês atravessou o mar para pedir a mão de Branwen em casamento e forjar uma aliança entre bretões e irlandeses. Bran aceita a proposta do monarca da Irlanda e todos se reúnem numa grande festa, realizada num grande conjunto de tendas, e não num palácio, porque o rei dos bretões é um gigante – não existe castelo ou palácio no mundo dentro do qual ele caiba, afirma o narrador da história.

A coisa parecia tranquila até demais quando Evnissyen, também irmão da noiva, como já vimos, aparece no local da festa e fica sabendo do casamento. (Pelo visto, Evnissyen não foi convidado nem informado da união porque tinha fama de ser um tremendo encenqueiro, como diz o narrador da história.) “Quer dizer que deram em casamento uma moça tão excelente quanto minha irmã sem meu consentimento? Ora, não poderiam ter imaginado um insulto maior!”, urra Evnissyen. E põe-se a cortar os lábios, as orelhas e os rabos dos cavalos trazidos pelo rei da Irlanda.

“Bem, senhor”, diz um dos nobres irlandeses ao dar a notícia da mutilação dos pobres corcéis ao rei Mallolwch, “está claro que essa foi uma ofensa deliberada a Vossa Majestade”. “De fato”, concorda o rei, “mas o que me espanta é que eles me façam tal insulto depois de permitir que uma princesa tão nobre quanto Branwen se casasse comigo. Não faz sentido”. De qualquer jeito, Mallolwch se prepara para ir embora dali, sem nada dizer ao rei Bran, agora seu cunhado – e provavelmente já maquinando maneiras de dar o troco pelo insulto.

Quando as notícias dos preparativos da partida dos irlandeses chegam aos ouvidos de Bran, o rei gigante manda emissário atrás de emissário para o acampamento de Mallolwch, implorando que eles façam as pazes e explicando que não teve nada a ver com a malcriação sádica de Evnissyen, considerado um

maluco completo pela própria família. Oferece-se para substituir todos os cavalos que foram mutilados pelo príncipe encrenqueiro, bem como um cetro de prata com a espessura do dedo mindinho de Mallolwch e um bandeja de ouro com a mesma largura do rosto do rei irlandês.

Diante dessas ofertas, Mallolwch aceita deixar sua raiva de lado, mas ainda não parece muito animado ao conversar com Bran. É aí que o rei bretão oferece mais um presente para o cunhado, desta vez com propriedades mágicas: um caldeirão que tem o poder de ressuscitar os mortos colocados dentro dele (embora os que voltassem da morte ficassem mudos dali em diante), que ele obteve como tributo de um casal de gigantes. Encantado com o artefato, Mallolwch aceita. Com a briga aparentemente apaziguada, o rei da Irlanda e Branwen partem para a ilha vizinha, deixando para trás um aliviado Bran.

Quando Branwen desembarca na Irlanda, a nova rainha se põe a realizar o que, entre os políticos modernos, chamaríamos de uma ofensiva de relações públicas. Todos os nobres da região que a visitam recebem joias preciosíssimas de presente, o que, como você pode imaginar, é ótimo para a reputação da jovem soberana. Para completar o que parece ser uma situação muito favorável a Branwen, a jovem logo fica grávida e dá à luz a um menino chamado Gwern, imediatamente nomeado herdeiro do trono.

Nisso, dois anos se passam – dois anos durante os quais, infelizmente, uma rede de intrigas contra Branwen é lentamente tecida entre os nobres do país. A história da mutilação dos cavalos de Mallolwch circula sem parar entre seus vassalos, e a opinião geral da nobreza irlandesa, ao cabo daquele tempo, é a de que o rei foi um frouxo por não se vingar adequadamente da desfeita de Evnissyen, seu cunhado.

Os partidários dessa ideia acabam zombando abertamente do rei, até que Mallolwch cede a tais pressões e resolve punir Branwen com um tratamento considerado humilhante para tão alta dama. Proíbe que ela durma no quarto real, ordena que cozinhe pessoalmente para toda a corte e faz com que, todos os dias, o açougueiro do palácio, depois de terminar seu serviço, vá até Branwen e lhe dê um soco na orelha (detalhe bizarro, eu sei, mas é o que a história diz). Para que notícias sobre o tratamento injusto da jovem não cheguem à Bretanha, Mallolwch impõe um bloqueio naval: barcos irlandeses ficam proibidos de navegar até a ilha vizinha, e os navios bretões tampouco podem aportar na Irlanda.

Branwen suporta tais indignidades por três anos, mas aproveita esses meses todos para criar e treinar, às escondidas, um estorninho – ave que é capaz de imitar uma grande variedade de sons. No caso, Branwen ensina o bichinho a pronunciar palavras das línguas humanas, explica a ele quem é Bran, seu irmão,

e amarra na base de uma das asas do pássaro uma carta na qual conta todos os seus infortúnios. O estorninho alça voo e chega a Caernarfon, no norte do País de Gales, onde pousa no ombro de Bran, que está reunido numa assembleia com seus lordes.

Como seria de esperar, o gigantesco rei da Ilha dos Poderosos é tomado de uma fúria igualmente gigantesca ao saber do tratamento indigno dado à sua irmã. Reúne seus exércitos, nomeia um grupo de sete regentes para cuidar da Bretanha enquanto ele está fora e, sem mais delongas, parte para a Irlanda – nadando. Ou melhor, atravessando o mar a vau: nessa época, explica o autor da história, o oceano que separa as duas ilhas não é tão fundo quanto hoje, e Bran é *realmente* enorme, de modo que ele consegue atravessar as águas caminhando e ainda carregar os músicos de sua corte nas costas sem que eles se molhem (não dá para ir à guerra sem uma boa trilha sonora heroica, não é mesmo?).

Bran é tão grande, aliás, que sua chegada, notada inicialmente pelos guardadores de porcos do rei Mallolwch, é confundida com o movimento de uma montanha em pleno mar, acompanhada de uma floresta em movimento (os mastros dos navios da marinha bretã). As forças irlandesas tentam recuar atravessando um rio e destruindo atrás de si a ponte que o cruzava, na esperança de que os soldados de Bran não conseguissem passar, mas o rei gigante simplesmente se deita sobre o leito do rio e deixa que seus homens usem seu corpanzil como ponte. Diante da perspectiva de uma derrota avassaladora, Mallolwch decide que está na hora de negociar com o cunhado.

Esta é a proposta do rei da Irlanda: para compensar os insultos a Branwen, Mallolwch abdicaria imediatamente do trono em favor do pequeno Gwern, sobrinho de Bran. “Bem, posso até convocar uma reunião de meus vassalos para discutir tua proposta – caso não consiga obter o trono para mim mesmo”, responde Bran, entre conciliador e ameaçador. “Mas não darei nenhuma resposta até que me tragas uma oferta diferente dessa.” Os emissários engolem em seco e voltam a conferenciar com o rei irlandês.

Após muitas deliberações, Mallolwch e seu conselho de nobres decidem que a melhor maneira de acalmar o irado Bran é dar ao rei o que ele jamais teve na vida: uma casa onde ele caiba tranquilamente. Planejam construir um palácio ainda maior que o gigante e, lá dentro, organizar uma reunião na qual todos eles se submeteriam a Bran como seus vassalos.

Os irlandeses, porém, não resistem à tentação de preparar uma armadilha. Em cada um dos cem pilares da enorme mansão, os trabalhadores fixam uma estaca, e em cada estaca penduram um saco de couro, dentro do qual escondem um soldado. É claro que a ideia é que esses homens ataquem os bretões quando eles estiverem mais vulneráveis, durante a cerimônia de coroação de Bran, mas os

traidores não contam com o faro para trapaça de Evnissyen.

O responsável por toda aquela briga interminável adentra o palácio recém-construído com olhar desconfiado, nota os sacos de couro e vai perguntar a um dos irlandeses o que há dentro deles. “Farinha, meu caro”, responde o irlandês. “Ah, é?”, diz Evnissyen, como quem não quer nada – e começa a mexer nos sacos até perceber, pelo tato, onde estão as cabeças dos soldados (é óbvio que ele pressentiu que eles estavam lá). Aperta-as então com toda a força (o sujeito provavelmente era um gigante também), uma por uma, até esmagar o crânio e os miolos dos cem pobres guerreiros irlandeses. Não sobra nenhum.

Chega a hora combinada para firmar a paz. Irlandeses e bretões enchem o salão, e o garoto Gwern é proclamado rei da Irlanda. O menino vai saudar seus tios, um a um. Quando chega a vez de Evnissyen, o caráter psicopata do príncipe se manifesta outra vez. Talvez desejoso de esmagar os irlandeses (quer dizer, *mais* irlandeses...) de uma vez por todas, Evnissyen, do nada, agarra o pobre Gwern pelos pés e o joga no fogo da lareira do palácio.

Branwen quase se lança nas chamas junto com o filho, mas Bran a impede, protegendo-a com seu escudo e sacando a espada. Todos os presentes fazem o mesmo, e a reunião de paz se transforma em batalha. No começo, a vantagem está do lado dos irlandeses, por um motivo muito simples: eles estão de posse do caldeirão mágico, de modo que todos os que morrem do lado de Mallolwch são revividos por meio do artefato. Ao perceber isso, Evnissyen realiza o único feito nobre de sua carreira. Finge-se de morto, esconde-se entre os cadáveres dos irlandeses e, assim que o jogam dentro do caldeirão, estica seus braços e suas pernas para quebrá-lo.

Com isso, o rumo da batalha vira, e os bretões acabam se saindo vitoriosos – mas a um custo imenso. Apenas sete deles sobrevivem, entre eles Bran (ferido no pé por uma lança envenenada), seu irmão Manawydan e o nosso velho conhecido Pryderi, filho de Pwyll, que acompanhou a expedição bretã à Irlanda.

Tudo indica que o ferimento de Bran é mortal, de modo que o rei pede que seus companheiros cortem sua cabeça e a levem para Londres, onde deverão enterrá-la com o rosto voltado para a França, para proteger seu país de pragas vindas da Europa pelos tempos vindouros. (Os membros de várias etnias celtas acreditavam no poder mágico das cabeças decepadas de grandes guerreiros, o que talvez esteja por trás desse pedido bizarro de Bran.) O rei afirma ainda que, enquanto seus companheiros não abrirem determinada porta de um palácio voltada para os lados da Cornualha (o atual sudoeste da Inglaterra), sua cabeça continuará intacta – e, aliás, capaz de raciocinar e falar.

Pryderi e os demais companheiros do rei assim o fazem, voltando para a Bretanha carregando a cabeça falante de Bran e acompanhados de Branwen, que

também sobrevive ao massacre – por pouco tempo. Assim que eles desembarcam, a princesa morre de desgosto, sendo enterrada ali mesmo. O pequeno grupo de sobreviventes logo descobre que um nobre chamado Casswallawn usurpou o trono da ilha, matando todos os regentes escolhidos por Bran, com exceção do jovem Caradawg, sobrinho do rebelde.

A trupe se refugia em Harddlech, no País de Gales, onde os seis (mais a cabeça falante de Bran) passam sete anos comendo, bebendo e festejando, como se o tempo não passasse para eles. Vão depois para Penfro, o tal palácio onde há a porta voltada para a Cornualha. Lá ficam mais 80 anos, festejando ao lado da cabeça de Bran, até que um deles, curioso a respeito do que pode acontecer, abre a tal porta. Mais do que depressa, o encanto enfim termina, e os companheiros voltam a sentir todo o peso da perda que tinham sofrido na Irlanda. Levam a cabeça de Bran para Londres e a enterram lá – segundo a lenda, enquanto o crânio do gigante continuou escondido debaixo da capital, o reino ficou protegido de todas as pragas. Quanto à Irlanda, não sobra nenhum homem adulto por lá depois da guerra – apenas um grupo de cinco mulheres grávidas, que se escondem numa caverna ao saber da batalha. Todas elas têm meninos. Quando crescem, os rapazes se casam com as mães de seus companheiros, e assim surgem as cinco províncias da Irlanda, cada uma criada por um dos filhos dessas mulheres. Esse é o fim do *Segundo Ramo*.





CAPÍTULO 15

**O REINO VAZIO E UMA INFESTAÇÃO DE RATOS
ENCANTADOS**



O TERCEIRO RAMO DOS MABINOGI, também conhecido como *Manawydan, Filho de Llyr*, narra o que acontece com dois dos sobreviventes da expedição de Bran à Irlanda. Estamos falando do personagem-título, irmão do rei gigante, e de nosso amigo Pryderi.

Conforme acabei de contar, o usurpador Casswallawn aproveita a ausência de Bran para se tornar rei de toda a Bretanha, embora o trono pertença por direito a Manawydan. Tentando animar o desconsolado filho de Llyr, que perdeu seu reino, Pryderi propõe que eles voltem juntos ao principado de Dyved. Lá, Manawydan pode se casar com a mãe de Pryderi, Rhiannon, que ficou viúva. “Duvido que algum dia ouviste uma dama falar com tanta nobreza quanto ela. Além do mais, quando era jovem, nenhuma era mais adorável do que ela, e mesmo agora a aparência dela não há de te desapontar”, declara Pryderi, tentando convencer o amigo a se unir à sua mãe. (Um detalhe que o narrador não se preocupa em explicar tem a ver com o fato de que teriam se passado 87 anos desde que o exército de Bran tinha deixado a Bretanha originalmente, o que significa que todos os familiares e conhecidos da dupla já deveriam estar mortos a essa altura do campeonato. Talvez a gente possa resolver essa esquisitice da trama imaginando que as quase nove décadas transcorridas dessa maneira existiram apenas numa espécie de “tempo mítico” que não produz envelhecimento, similar ao dos *sídhe* da Irlanda, graças à presença da cabeça encantada de Bran. Vai saber.)

Paradoxos temporais à parte, o fato é que Manawydan se anima com a proposta do amigo, e os dois partem para Dyved, sendo recebidos com festa por Rhiannon e pela jovem esposa de Pryderi, chamada Kigva. Rhiannon e Manawydan se casam, e os dois casais passam vários meses festejando, passeando, caçando e se divertindo.

Um belo dia, os quatro decidem, adivinhe só, fazer uma visitinha ao monte artificial Gorsedd Arberth, o local encantado de onde o pai de Pryderi avistou a bela Rhiannon pela primeira vez. É óbvio que algo estranho aconteceria enquanto os casais ficam sentados no topo da colina – no caso, o aparecimento de uma forte neblina, que os deixa isolados em Gorsedd Arberth durante algumas horas. Quando o tempo abre, Manawydan e seus companheiros mal conseguem fechar a boca de espanto: o belo reino de Dyved foi esvaziado. Não há “nenhum animal, nenhuma fumaça, nenhum fogo, nenhum ser humano, nenhuma habitação – apenas as casas da corte vazias, desertas, desabitadas”, afirma, em seu jeito meio redundante, o narrador da história. Em toda a região,

só os quatro e os animais selvagens sobram.

E agora? Ao longo dos dois primeiros anos, os dois casais até que se divertem, comendo carne de caça, peixes e mel silvestre, dormindo ao relento nas florestas de Gales. Mas chega um momento em que a vida rústica se torna insuportável. “Deus sabe que não podemos continuar assim”, diz Manawydan. “Vamos para a Inglaterra. Lá haveremos de achar um trabalho com o qual ganhar nosso sustento.”

Parece que o irmão de Bran é um sujeito de grande habilidade manual e tino para os negócios, porque ele e seus companheiros logo se transformam em prósperos fabricantes e comerciantes de selas. Os habitantes de Hereford, para onde se mudam, só querem comprar selas deles, o que desperta a inveja dos outros artesãos da região, os quais, sem muito respeito pelo princípio da livre concorrência, decidem matá-los. Avisados por alguns amigos, os membros do quarteto fogem dali e se estabelecem em outra cidade. Lá, tentam fabricar escudos, e tudo acontece do mesmo jeito: competição nervosinha e fuga para outro local. Viram sapateiros – e o ciclo se repete uma terceira vez. Enfim, desistem da vida de artesanato na Inglaterra e voltam a viver como caçadores-coletores em Dyved.

Certa manhã, depois de passar mais um ano vivendo no mato, percebem que seus cães de caça estão voltando de uma clareira tremendo de medo. Intrigados, Manawydan e Pryderi partem para o local a cavalo e, de repente, veem um javali branco, de pelagem brilhante, sair correndo da tal clareira. Passam a perseguir a presa, com os cães de caça à frente deles, mas o javali sempre escapa. Corre que corre, a trupe afinal chega a um local em que há uma imponente fortaleza de pedra – um edifício que eles jamais viram ali antes, embora conheçam muito bem a região. O javali entra no pátio da fortaleza, perseguido pelos cachorros, e de repente se faz silêncio: os latidos dos bichos pararam de soar.

Pryderi então se dispõe a entrar no forte para recuperar a cachorrada. “Não é uma boa ideia”, diz Manawydan. “Nunca vi essa fortaleza antes e, se seguires meu conselho, não entrarás nela, pois quem quer que tenha lançado o encantamento sobre esta terra também fez a construção aparecer.” Pryderi, porém, herdou a impetuosidade do velho Pwyll, seu pai, e lá se vai para dentro do castelo misterioso. Não vê nem sombra dos cães e do javali, mas acaba chegando a um lugar onde há uma bela fonte, cercada por um pavimento de mármore. Em cima dela se vê uma grande bacia dourada, disposta em cima de uma laje também de mármore e presa a quatro correntes de ouro, que sobem em direção ao teto. Pryderi vai até a bacia dourada e a toca. Na mesma hora, suas mãos se grudam ao ouro, seus pés ficam presos ao mármore, e o príncipe perde a capacidade de falar.

Sem fazer a menor ideia do que aconteceu com o amigo, Manawydan espera a volta de Pryderi até o anoitecer, quando decide voltar para onde estavam Rhiannon e Kigva. “Deus sabe que foste um mau companheiro e perdeste um bom amigo”, exclama Rhiannon ao saber do sumiço do filho. Cavalga até o local da fortaleza, entra nela e, lógico, também fica grudada na bacia de ouro. Nessa mesma noite, ouve-se um ribombar de trovões, uma névoa espessa cobre toda aquela área e o castelo desaparece.

Ao se ver sozinha com o sogro, Kigva se põe a chorar, mas Manawydan tranquiliza-a como pode e sugere que eles voltem para a Inglaterra em busca de emprego (nesse ponto, qualquer leitor começa a achar que esses personagens têm alguma dificuldade de aprender com seus erros, mas tudo bem...). Manawydan passa mais uma temporada bem-sucedida trabalhando como sapateiro, mas a inveja dos concorrentes ingleses leva os dois a voltarem para Dyved pela segunda vez. Para não ficar dependendo apenas da caça e da pesca, Manawydan decide trazer consigo um saco de trigo, que semeia em três campos diferentes perto da antiga corte de Dyved.

O trigo cresce que é uma beleza. Entretanto, no dia da colheita do primeiro campo, de manhãzinha, Manawydan se vê diante de um cenário de terra arrasada: todas as espigas foram arrancadas, e só a palha sobrou. A mesma coisa acontece no dia seguinte, quando o pobre Manawydan tenta colher o segundo campo. Resta ainda o terceiro campo. Desta vez, ele se arma até os dentes e decide montar guarda a noite toda, à espera dos ladrões de trigo.

É por volta da meia-noite quando o nobre bretão ouve um barulho forte, como se um vendaval agitasse as folhas de relva ao redor da plantação. Não é vento: é um exército gigantesco de camundongos. Milhares e milhares de roedores se movem com velocidade inacreditável pelo trigal, escalando os caules, arrancando as espigas repletas de grãos maduros e fugindo em disparada. Manawydan não tem como atacar os roedores fujões: é como tentar matar mosquitos na base da espadada. Mas ele nota, enfim, que um dos camundongos, um sujeitinho especialmente gorducho, não consegue correr tão rápido quanto os demais. Pega o bicho, coloca-o na palma de uma de suas luvas, amarra-o lá dentro com uma cordinha e volta para onde Kigva está.

Manawydan fica tão irado com os pequenos ladrões que jura que vai enforcar o camundongo pançudo, como se ele fosse um bandido humano. Kigva ainda tenta argumentar que será ridículo um nobre como ele executar um roedor, mas Manawydan não quer saber de conversa. Vai até Gorsedd Arberth e, no topo do morro, monta duas forquilhas como apoio para a miniforça. Está entretido com os preparativos quando um menestrel, vestido com roupas humildes, aproxima-se.

“Ora, que Deus te abençoe! Há sete anos que não vejo um cristão por estas bandas. De onde vens?”, diz Manawydan. “Venho da Inglaterra, onde ganhava minha vida cantando. O que estás fazendo, senhor?”, diz o menestrel. Manawydan conta então a saga do trigo roubado, e o menestrel tenta convencê-lo a não enforcar o camundongo. Chega a oferecer a modesta soma de uma libra como “fiança” do “ladrão”. Manawydan recusa a oferta, e o menestrel segue caminho.

Minutos depois, enquanto Manawydan monta nas forquilhas a trave onde amarrará a corda da forca, eis que chega a Gorsedd Arberth um padre, montado num belo cavalo. O novo visitante também se oferece para resgatar o camundongo por três libras, argumentando, como fez o menestrel, que enforcar o roedor é indigno de um nobre. Nem pensar, diz Manawydan. Que seja, responde o padre, e sai trotando dali.

A cordinha da forca já está colocada em torno do pescoço do camundongo quando Manawydan percebe a aproximação de uma comitiva a cavalo. É um bispo que está passando por ali. O ilustre clérigo vai conversar com o filho de Llyr, fica sabendo da história do camundongo mão-leve e resolve oferecer sete libras pela vida da criaturinha. “Não, obrigado”, diz Manawydan. E que tal 24 libras, pergunta o bispo? “E se eu te desse todos os cavalos do meu séquito, bem como as bagagens que eles estão carregando?” Diante de mais duas negativas, o bispo pede então que Manawydan estipule o preço que julgar adequado para evitar o enforcamento do camundongo.

“Quero que Pryderi e Rhiannon sejam soltos. Quero o fim do encantamento que caiu sobre Dyved e quero saber quem é esse camundongo”, diz Manawydan, mostrando ser muito mais esperto do que o narrador tinha deixado a gente entrever até agora. O “bispo”, que de bispo não tem nada, enfim abre o jogo. Seu nome é Llywd, filho de Kil Coed, e ele usou sua magia para esvaziar o reino e aprisionar o casal como forma de vingar uma afronta antiga contra seu amigo Gwawl, filho de Clud – o sujeito que devia ter se casado com Rhiannon décadas antes e fora derrotado de forma humilhante pelo pai de Pryderi (lembra-se do *Primeiro Ramo* e da brincadeira cruel do Texugo na Sacola?). O camundongo capturado é ninguém menos que a esposa do mago Llywd, que está grávida e por isso teve mais dificuldade para fugir do trigal do que os demais roedores – na verdade, nobres da corte de Llywd que o estavam ajudando no plano de vingança.

Manawydan aproveita essa revelação para se proteger. Exige que Llywd jure jamais lançar outro feitiço contra o reino de Dyved ou tentar se vingar dele e de seus familiares. Diz ainda que só soltará o camundongo quando Pryderi e Rhiannon reaparecerem. Num passe de mágica (é claro), os dois aparecem

caminhando na direção de Manawydan. Llywd toca a cabeça da roedora com sua varinha de condão, e ela se transforma numa linda jovem grávida. “Olha à tua volta, examina a região e verás que toda casa e toda morada estarão com a sua melhor experiência, como eram antes”, diz Llywd a Manawydan – e, de fato, é o que acontece. Assim se encerra o *Terceiro Ramo dos Mabinogi*.



CAPÍTULO 16

A VIRGEM, OS PORCOS E UM ADULTÉRIO SANGUINÁRIO



CHEGAMOS À ÚLTIMA PARTE das histórias dos *Quatro Ramos*, e talvez à mais confusa delas. Conhecida como *Math, Filho de Mathonwy*, ela se passa no norte do País de Gales, no antigo reino de Gwynedd, onde vive um rei que precisa passar o tempo todo com os pés apoiados no colo de uma virgem.

O sujeito em questão é o personagem-título da história, o tal Math. Não sabemos por que o rei Math tem esse problema, mas o fato é que, sem colocar os pés em colos virginais, ele acabaria morrendo. A única exceção para tal tabu ou maldição são os períodos de guerra, durante os quais Math pode se locomover como um guerreiro normal. Nos tempos de paz, porém, o rei é forçado a delegar a maior parte do governo de Gwynedd aos filhos de sua irmã Dôn, que se chamam Gwydyon e Gilvaethwy. (Um detalhe interessante: ao menos do ponto de vista etimológico, ou seja, da origem e evolução das palavras, o nome da mãe dos rapazes parece ser equivalente ao da deusa irlandesa Dana, suposta genitora dos Túatha Dé Dannan. É bem possível, portanto, que originalmente a família deles fosse vista como divina, sendo, mais tarde, “rebaixada” para o nível humano.)

A harmonia familiar do reino começa a desandar quando Gilvaethwy repara na beleza da “virgem-cabide” do rei Math, chamada Goewin, e se apaixona pela garota. Gilvaethwy está no auge da sofrência, suspirando pelos cantos, emagrecendo e com insônia, quando seu irmão Gwydyon vem ter com ele. Como sujeito perspicaz, Gwydyon percebeu que o irmão caiu de amores pela virgem e se dispõe a arquitetar uma guerrinha básica. Assim, Math sairia um pouco da cola da jovem, e Gilvaethwy poderia enfim cortejá-la.

Com essa ideia na cabeça, os dois irmãos se apresentam diante de Math. Gwydyon diz então ao rei: “Senhor, fiquei sabendo que no sul de Gales apareceram criaturas jamais vistas antes nesta ilha. Chamam-se porcos, animais de porte modesto cuja carne é ainda mais saborosa que a carne de boi. O dono desses porcos é Pryderi, filho de Pwyll, que os recebeu como presente de Arawn, rei de Annwryn”. Math, empolgado com a perspectiva de devorar aquela deliciosa carne, pergunta se é possível obter alguns leitões. “Pois eu já tenho um plano a esse respeito, Majestade”, declara Gwydyon. “Eu e mais 11 companheiros vamos nos disfarçar de bardos e viajar até Dyved. Haveremos de convencer Pryderi a nos ceder alguns de seus porcos.”

Math concorda com o plano, e os dois irmãos, acompanhados de mais dez homens do rei, rumam para o Sul. São, então, admitidos à presença de Pryderi. Vestido de bardo, Gwydyon conta histórias com tamanha maestria, encantando a

todos na corte, que o filho de Pwyll permite que o menestrel lhe faça um pedido. É claro que Gwydyon aproveita para requisitar alguns leitões, mas Pryderi explica que ele combinou com seus vassalos que só poderia se desfazer de alguns dos animais quando a população deles tivesse dobrado. A história também dá a entender que, talvez por um pacto feito com Arawn, Pryderi está proibido de vender seus porcos ou de dá-los como presente a quem quer seja. Há um impasse, portanto.

“Bem, está na hora de usar meus talentos de feiticeiro”, pensa Gwydyon. Nessa mesma noite, o príncipe de Gwynedd conjura presentes dignos de um rei: 12 garanhões (com selas e rédeas de ouro), 12 belos cães de caça (com coleiras igualmente douradas) e 12 escudos (esses últimos produzidos a partir de cogumelos, explica o narrador da história). “Eis como contornarmos o problema de que falamos ontem, senhor”, diz Gwydyon ao senhor de Dyved, depois de apresentar a ele esse belo conjunto de mimos. “Não podes me vender os porcos nem dá-los como presente, mas podes trocá-los por algo melhor.” Pryderi vai consultar seu conselho e volta dizendo que aceita a proposta.

Já de posse dos suínos, Gwydyon pede que seus companheiros se apressem para partir. “Vamos, rapazes, pois os efeitos da minha magia não durarão mais do que um dia. Depois disso, os cavalos e cães vão desaparecer, e os escudos voltarão a ser cogumelos”, explica. O grupo vai embora o mais rápido que pode. Pouco antes de chegar à corte de Math, Gwydyon e seus homens ficam sabendo que Pryderi já invadiu o território de Gwynedd, furioso com o desaparecimento dos presentes e disposto a reaver os preciosos porquinhos na base da espadada. O rei Math parte imediatamente para barrar o avanço do inimigo, mas seus dois sobrinhos dão um jeito de dar uma passada no castelo onde a virgem Goewin está. Chegando lá, expulsam as damas de companhia da jovem, e Gilvaethwy a leva para a cama à força.

Depois desse estupro e de trair a confiança do tio, os dois ainda têm a cara de pau de se juntar ao exército de Gwynedd. Para a sorte dos sobrinhos de Math, as duas primeiras batalhas entre as forças de Dyved e as de Gwynedd resultam em vitórias dos galeses do norte, ainda que muita gente tenha morrido de ambos os lados. Pryderi passa a recuar diante dos homens de Math e pede trégua. Manda então uma mensagem para o rei de Gwynedd: já que a guerra foi causada pelas maquinacões de Gwydyon, o mais justo é que o sobrinho de Math enfrente o próprio Pryderi em combate singular. Assim, a contenda seria resolvida de uma vez por todas, sem mais perda de vidas.

Gwydyon aceita o desafio de Pryderi, mas você já deve ter imaginado que ele não é do tipo que luta limpo. Usa seus encantamentos para enfraquecer o adversário e, desse modo, consegue derrotar e matar o senhor de Dyved, cujo

corpo é enterrado por lá mesmo. Lamentando a perda de seu príncipe e de muitos de seus guerreiros mais nobres, os galeses do sul voltam para casa. Gwydyon e Gilvaethwy, certamente com medo do que acontecerá quando Math reencontrar a “ex-virgem” Goewin, resolvem celebrar a vitória visitando os vários castelos do reino, enquanto o rei de Gwynedd retorna a seu palácio.

Ao saber que um dos sobrinhos deflorou a jovem em sua própria cama real, Math a consola e decide se casar com ela; ao mesmo tempo, dá ordens para que nenhum de seus nobres dê abrigo ou comida para os dois irmãos. Essa medida acaba forçando Gwydyon e Gilvaethwy a se apresentarem ao rei, com o rabo entre as pernas.

A habilidade mágica, pelo visto, é tradição de família, porque, ao receber os traidores, Math pega sua varinha de condão e dá uma pancadinha na cabeça de Gilvaethwy, transformando-o numa fêmea de cervo. Ao ver aquilo, Gwydyon tenta sair correndo, mas o rei o agarra pela barra da túnica e também o atinge com a vara mágica, levando-o a assumir a forma de um cervo macho, com uma imponente galhada. “Já que vos aliastes para me prejudicar, haveis de ficar unidos”, decreta Math. “Ordeno que vos acasaleis, segundo a natureza dos cervos; quando esses animais tiverem seus filhotes, também tereis o vosso. Retornai para cá quando um ano tiver transcorrido.”

Doze meses depois, o casal de cervos aparece na corte, seguido de um bonito veado. Math usa sua varinha mágica para transformar os sobrinhos num casal de javalis (e ainda tem a pachorra de trocar o sexo de cada um deles, de forma que quem tinha sido macho vira fêmea, e vice-versa); depois, manda-os para a floresta por mais um ano. Já o veado é transformado em um menino, batizado de Hyddwn e adotado por uma família nobre.

Um ano depois, a cena se repete. Desta vez, Gwydyon e Gilvaethwy são transformados num casal de lobos (com uma nova troca de papéis sexuais), enquanto o javalzinho que os acompanha, metamorfoseado em garoto, recebe o nome de Hychdwn. Finalmente, quando o terceiro ano de punição termina, tudo acontece do mesmo modo. O lobinho, ao assumir a forma de menino, é batizado de Bleiddwn, e Math decide que a humilhação dos irmãos foi suficiente, devolvendo seus sobrinhos à forma humana. (Os nomes das crianças geradas pelo “casal” são trocadilhos com os nomes dos animais em galês: *hydd* = cervo, *hwch* = porco e *bleidd* = lobo.)

O rei não apenas liberta Gwydyon e Gilvaethwy da maldição como também resolve pedir a opinião deles sobre a nova virgem responsável por aconchegar no colo seus reais pés. (Esquisito, certo? Afinal, se Goewin ainda não foi substituída, isso significa que Math passa três anos sem a sua “*personal* virgem” e mesmo assim não morre. Vai entender.) Gwydyon sugere que uma boa escolha

seria Aranrhod, sobrinha do rei. “Excelente ideia”, diz Math, e manda chamar a moça. Mas, como seguro morreu de velho, o rei decide usar sua varinha mágica para testar a suposta virgindade da moça antes de instalá-la na nova função. Coloca o artefato mágico no chão e pede que ela passe por cima da varinha. Basta que Aranrhod ponha um de seus pés do outro lado do objeto para que caia do corpo dela um robusto bebê de cabelos louros, que dá um grito ao atingir o solo. (Isso significa que ela estava grávida desse menino? Parece, mas adivinhe se o narrador da história original se deu ao trabalho de explicar direito o que aconteceu?) Envergonhada, Aranrhod sai correndo na direção da porta. Quando está quase saindo do salão, uma coisinha miúda – que ninguém consegue ver direito o que é nessa hora – também cai do corpo da moça.

Math pega o bebê loirinho e ordena que o batizem, dando-lhe o nome de Dylan. Desde pequeno, o garotinho se mostra capaz de nadar tão bem quanto um peixe (daí o nome dele, que significa “mar”), mas ele não volta a aparecer nesta história. Quanto à estranha coisinha, Gwydyon sai correndo, embrulha-a num lençol de seda e a esconde num pequeno baú que coloca ao pé de sua cama.

Algum tempo depois, Gwydyon escuta um gritinho vindo do pé da cama. Abre o baú e vê que ali dentro há um menino, que tenta se desvencilhar do lençol de seda. Toma-o nos braços e o leva para a cidade, onde consegue uma ama de leite para o garoto. O bebê cresce com uma velocidade espantosa, mais ou menos como acontece com o pequeno Pryderi no final do *Primeiro Ramo*: sempre tem o dobro do tamanho das outras crianças de sua idade. Gwydyon e o menino logo se afeiçoam um ao outro, como se fossem pai e filho.

Quando a criança tem 4 anos (com tamanho de mais de 8), Gwydyon a leva para o castelo onde vive Aranrhod e explica que o menino é filho da jovem. Furiosa, Aranrhod diz que ver o garoto só serve para fazê-la recordar sua vergonha e pergunta o nome dele. “O menino ainda não tem nome”, diz Gwydyon. “Pois juro que ele só ganhará um nome quando conseguir obtê-lo de mim, e eu não darei seu nome”, responde ela. Gwydyon critica com veemência a mulher por sua dureza de coração e parte dali com o garoto.

É óbvio que um mago como Gwydyon não iria se dar por vencido tão fácil, porém. Ele usa algas marinhas lançadas à praia para criar magicamente um navio e uma grande quantidade de matéria-prima para fabricar sapatos. (Esses galeses tinham alguma obsessão inexplicável por sapateiros, só pode.) Navega para a região do castelo de Aranrhod junto com o menino e, alterando sua própria aparência e a de seu pequeno companheiro, assume a identidade de um humilde artesão e põe-se a fabricar sapatos.

Curiosa a respeito da presença dos sapateiros na região, Aranrhod manda seus servos dizerem aos dois que está interessada nos produtos feitos por eles. O

matreiro Gwydyon faz pares de sapatos grandes demais ou pequenos demais para a moça, como pretexto para que a própria Aranrhod vá até o navio para tirar a medida exata de seus pés. E, depois de algum tempo, lá se vai ela para o barco. Enquanto conversam, uma ave marinha pousa no navio. O garoto arma seu estilingue e acerta o bicho com grande precisão, ferindo-o entre o tendão e o osso da pata. Aranrhod aplaude a destreza do menino: “Ora, esse aí de cabelos claros tem mãos habilidosas”. Gwydyon então declara, com ar de triunfo: “De fato, e agora ele tem um bom nome também: Lleu Mão-Hábil. Assim vão chamá-lo daqui em diante”. (*Lleu* significa algo como “claro, brilhante”, em referência à cor do cabelo do garoto.) Nisso, o encantamento se desfaz, e Aranrhod percebe que foi enganada. Mesmo assim, roga outra praga: Lleu só poderá usar armas e armadura se ela mesma lhe oferecer tais apetrechos de guerra.

Passam-se os anos, e Lleu, já adolescente, está pronto para atuar como guerreiro. Gwydyon arma então mais um de seus planos mirabolantes. Usa magia para que tanto ele quanto o rapaz mudem de aparência, e ambos vão para o castelo de Aranrhod. Dizem que são bardos e, é claro, recebem uma boa acolhida da sobrinha do rei, passando a noite a contar histórias. Na manhã seguinte, logo cedo, o litoral em torno do castelo aparece coalhado de navios de guerra ameaçadores. Desesperada, Aranrhod concorda em alistar os dois menestréis (que se prontificam a ajudá-la) na defesa do castelo. “Senhora, por favor arme este rapaz enquanto eu também me preparo para a batalha”, diz Gwydyon. Sem desconfiar de nada, ela ajuda Lleu a colocar a armadura. Assim que Aranrhod termina essa tarefa, os navios inimigos somem, e o logro é revelado. Ela lança então uma terceira maldição. “O rapaz não haverá de ter nenhuma esposa nascida da raça que hoje habita a Terra”, vaticina Aranrhod.

Gwydyon vai contar o que aconteceu ao rei Math, e os dois unem seus poderes mágicos para resolver o problema. Colhem três tipos diferentes de flores e, a partir delas, criam uma jovem formosíssima, que eles batizam de Blodeuedd (em português, algo como “Florinda”, já que *blodeu* quer dizer “flores”). Lleu e Blodeuedd se casam e, como presente de casamento, recebem de Math a fortaleza conhecida como Mur Castell, bem como todas as terras ao redor dela.

O pobre Lleu está longe de um final feliz, no entanto. Um belo dia, quando o jovem lorde vai visitar o rei Math, aparece nas vizinhanças de Mur Castell um nobre chamado Goronwy, o Valente, que está caçando cervos. A caçada se prolonga até tarde da noite, e a bela Blodeuedd acha que será cortês de sua parte oferecer abrigo a Goronwy e seu séquito. É amor à primeira vista: “naquela mesma noite eles dormiram juntos”, diz o narrador da história.

Goronwy e Blodeuedd logo passam a imaginar um meio de se livrar de Lleu.

Para isso, Goronwy sugere que a esposa infiel converse com o marido como quem não quer nada, arrancando dele informações sobre seu ponto fraco. É o que Blodeuedd faz. “Não te preocupes, querida. A não ser que Deus decida que minha hora chegou, não será fácil me matarem”, diz Lleu, sem nada desconfiar. “Mas haveria um meio preciso de obter a tua morte, meu senhor? Conta-me, para que eu possa protegê-lo desse mal”, pede Blodeuedd.

Lleu então explica que a única arma capaz de o matar seria uma lança fabricada lentamente ao longo de um ano, na qual o artesão só poderia trabalhar aos domingos, na hora em que as demais pessoas estão na missa. Diz ainda que ele não poderia ser morto nem dentro nem fora de casa, nem a pé e nem a cavalo. “Para me matar, seria necessário colocar uma banheira na beira de um rio, coberta por uma pequena tenda aberta, com teto de palha”, continua ele. “Ao lado da banheira, deveria haver um bode. Se eu apoiar um dos pés no lombo do bode e o outro na beira da banheira, quem me acertar então conseguirá me matar.”

Blodeuedd repassa todas essas informações bizarras para seu amante e, como se não bastasse essa sacanagem, ainda consegue convencer Lleu a lhe mostrar pessoalmente como seria a tal armadilha mortal (tudo isso depois que se passa um ano e, portanto, a lança capaz de matá-lo já ficou pronta). Goronwy, que está de tocaia, ataca Lleu com uma lança envenenada assim que ele coloca um pé em cima do bode e o outro na banheira. Em vez de morrer imediatamente quando é golpeado, porém, Lleu se transforma em uma águia, solta um grito horrendo e some dali.

Math e Gwydyon ficam inconsoláveis quando ficam sabendo o que tinha acontecido, e o sobrinho do rei sai pelas estradas de Gwynedd à procura da misteriosa águia. Depois de muito procurar, descobre que certa porca da região sumia no meio da floresta todos os dias, voltando para o chiqueiro no fim da tarde. Sabe-se lá o porquê de Gwydyon associar esse fato com seu filho adotivo transformado em águia, mas dá certo: ao seguir a porca, o mago repara que ela vai até determinada árvore e lá fica comendo alguma coisa no chão da mata. Chegando mais perto, Gwydyon vê que a suína está comendo uma massa nojenta de carne apodrecida e vermes. No alto daquela árvore há uma águia. Toda vez que a ave de rapina sacode seu corpo, a carne podre e os vermes caem lá de cima.

O mago então entoia um encantamento, chamando a águia para o seu colo. Depois de algum tempo, o bicho pousa nos joelhos de Gwydyon e, com sua vara de condão, ele consegue transformá-lo em Lleu, que está só pele e osso, à beira da morte.

Os melhores médicos do reino são chamados para cuidar do jovem nobre, que

enfim fica curado. Com a ajuda de Math e Gwydyon, Lleu parte para reaver suas terras e se vingar de Goronwy e da esposa. Blodeuedd é capturada primeiro. “Serás transformada em ave. Pela vergonha que trouxeste a Lleu, nunca mais mostrarás tua cara à luz do dia. Haverás de temer as outras aves: elas te serão hostis, tentando te ferir onde quer que te encontrarem”, diz Gwydyon, antes de transformar a moça-flor em uma coruja.

Quanto a Goronwy, a valentia o deixa rapidinho quando ele percebe que está acuado pelos exércitos reais. Oferece a Lleu terras, ouro e prata como forma de recompensar a ofensa à honra do jovem lorde, mas este responde que a única compensação possível será que Goronwy aceite receber um golpe de lança similar ao que ele mesmo deu em Lleu.

Goronwy ainda tem o desprazer de pedir para colocar uma grande pedra do rio entre seu peito e a trajetória da lança, “já que foi pela má influência de uma mulher que cometi meus crimes”. Com grande espírito cavalheiresco, Lleu aceita essa condição, mas atira a lança com tanta força que ela perfura a pedra e o tórax de Goronwy de uma vez só, matando-o. Vingado, Lleu acaba herdando o trono de Gwynedd após a morte de Math, reinando por muitos anos. E assim se conclui o *Quarto Ramo dos Mabinogi*.



PARTE III
GAME OF THRONES E A MITOLOGIA MODERNA

***“O Senhor da Luz quer queimar seus inimigos,
o Deus Afogado quer afogá-los.
Por que os deuses são esse bando de filhos da mãe sádicos?
Onde está o deus dos peitinhos e do vinho?”***

(Tyrion Lannister, *Game of Thrones*, 2ª temporada, episódio 8)



CAPÍTULO 17
MITOS TRANSFORMADOS



ESSE NEGÓCIO DE RECICLAR mitologias antigas e fazer um tremendo sucesso literário só parece ser coisa moderna, mui nobre leitor(a). Minha missão neste pedaço final do livro é mostrar que isso acontece pelo menos desde a Idade Média, no século 12, quando as histórias sobre o rei Arthur e seus cavaleiros começaram a circular de forma mais ampla pela Europa, e explicar como e por que isso se intensificou nos séculos 20 e 21.

O êxito de *Game of Thrones* é estrondoso, sem dúvida, mas ele só se tornou possível graças a uma tradição de décadas de recriações mitológicas, que acabaram caindo no gosto do público e prepararam o terreno para a popularidade da obra de George R.R. Martin. E, para concluir nossa jornada, vamos mergulhar de cabeça nas inspirações mitológicas de *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

Tenha em mente que este será um capítulo repleto de SPOILERS. Teremos SPOILERS INFINITOS, simplesmente porque não dá para fazer a análise detalhada indispensável para a conclusão do livro sem mencionar elementos importantes das tramas de diversos clássicos da fantasia – e de *Game of Thrones* também, claro. Considere-se avisado(a).

...

...

...

Ainda por aqui? Avante, então.

Começar a história deste capítulo com o rei Arthur é uma escolha lógica porque, em primeiro lugar, há uma conexão complexa entre a figura do monarca de Camelot e a mitologia celta, em particular a de matriz galesa, que acabamos de conhecer em detalhes na seção do livro que precede esta. O fato é que ninguém sabe se Arthur existiu mesmo. As primeiras menções ao sujeito, presentes em crônicas escritas no País de Gales a partir do século 9º d.C., são tardias demais para serem confiáveis do ponto de vista histórico – afinal, Arthur teria vivido uns 300 ou 400 anos antes, lá pelo ano 500 d.C. O mesmo vale quando a gente examina os muitos poemas em galês medieval que falam do rei bretão: alguns não dá para datar com certeza, outros são claramente tardios. Pode ser que alguém com esse nome realmente tenha liderado a resistência da população de etnia celta já convertida ao cristianismo contra a invasão dos anglo-saxões na Bretanha pós-romana, mas simplesmente não dá para ter certeza, apesar das inúmeras hipóteses mirabolantes sobre o tema.

Uma coisa, porém, é certa: assim que se tornou popular, o nome de Arthur

começou a atrair uma enxurrada de mitos e tradições lendárias em sua direção, feito um ímã atrai limalha de ferro. Diversos textos galeses falam de um guerreiro invencível, rodeado de companheiros de batalha com poderes sobrenaturais, que não apenas combate os saxões como enfrenta gigantes, javalis imensos e bruxas, lançando expedições guerreiras contra o próprio Submundo, em busca de um daqueles caldeirões mágicos que aparecem no *Mabinogion*. Essa camada das tradições arturianas, preservada em textos galeses (e, talvez, da Bretanha francesa), parece ser a mais antiga, mas a fama de Arthur provavelmente ainda estaria restrita ao País de Gales se não fosse pelas mãos de um clérigo altamente imaginativo.

Geoffrey de Monmouth (1095-1155) nasceu em Gales, mas tudo indica que tivesse origem normanda, pertencendo, portanto, ao grupo de invasores do atual norte da França que havia se assenhorado da Inglaterra sob a liderança do rei Guilherme, o Conquistador (ele que, óbvio, conquistou o trono inglês na base da pancadaria no ano de 1066). Os normandos, que eram um pessoal meio fominha, pelo visto, logo avançaram rumo à fronteira com o território galês e arrebanharam novos feudos por lá. Esses eventos históricos colocaram sujeitos como Geoffrey em contato com as tradições celtas que ainda restavam em Gales, e ele enxergou as antigas histórias sobre Arthur como uma oportunidade única para recriar a visão que então prevalecia sobre o passado da Inglaterra e da Grã-Bretanha como um todo.

Assim surgiram obras como a *Historia Regum Britanniae* (“História dos Reis da Bretanha”), que começa, como talvez você tenha suspeitado, com a chegada de descendentes dos troianos à ilha (esses troianos iam para tudo quanto era lado na imaginação medieval, era uma festa), liderados por um tal Brutus, que teria emprestado seu nome ao território – o termo “Bretanha”, segundo essa etimologia espúria, derivaria de “Brutus”. A “história” (e haja aspas, minha gente) de Geoffrey de Monmouth chega ao seu auge no reinado glorioso de Arthur.

Até onde sabemos, o clérigo foi o responsável por colocar no pergaminho pela primeira vez uma longa lista de elementos que se tornaram parte “oficial” das lendas sobre o rei pelos séculos seguintes: a figura do mago Merlin como mentor e conselheiro, o “sobrenome” Pendragon, a terrível batalha final do rei contra seu sobrinho traidor, Mordred, e a jornada de Arthur para a ilha mística de Avalon após esse combate, onde o monarca deveria tratar dos ferimentos quase mortais que recebeu e de onde voltaria um dia para salvar novamente seu povo. Nosso amigo Geoffrey diz que obteve todos esses detalhes sobre a trajetória de Arthur pesquisando alguns manuscritos antigos em galês, mas nada desse tipo jamais foi encontrado na literatura do idioma nativo do País de Gales, de forma

que o mais provável é que o autor da *Historia Regum Britanniae* tenha inventado esse monte de cascata mesmo.

Cascata ou não, o fato é que o livro fez um sucesso estrondoso para os padrões da época: centenas de manuscritos da obra foram preservados, o que é muito incomum para a literatura medieval. É possível que tenha havido, ao menos em parte, uma motivação geopolítica para esse momento “Arthur é pop”: lembre-se que os invasores normandos da Inglaterra tinham acabado de tomar as terras que pertenciam à nobreza anglo-saxã – justamente os descendentes dos guerreiros germânicos que, por sua vez, haviam dominado os grupos celtas da maior parte da ilha com o fim do Império Romano.

De certo modo, portanto, interessava à nova elite normanda louvar os feitos de um grande rei do passado que tinha dado uma sova nos anglo-saxões (igualzinho ao que Guilherme, o Conquistador fizera, veja só que coincidência feliz). Desse ponto de vista, Arthur era um ótimo garoto-propaganda do novo regime – e, talvez não por acaso, os novos senhores da Inglaterra acabaram adotando a narrativa de Geoffrey de Monmouth como fato histórico virtualmente incontestável. Essa atitude em relação ao mito arturiano durou muito tempo: até o século 16, poucos ingleses duvidavam da existência e do poderio de Arthur.

A obra do velho Geoff, porém, foi só o primeiro dos grandes hits medievais a usar Arthur e seus cavaleiros como protagonistas. Se eu resolvesse falar, ainda que brevemente, de todos os livros desse naipe que fizeram sucesso ao longo da Idade Média, precisaria gastar mais tempo do que o necessário para assistir a uma temporada inteira de *Game of Thrones*. Por ora, basta dizer que o contato com os normandos acabou levando as histórias para o norte da França, onde dois gênios literários dos séculos 12 e 13, Chrétien de Troyes e Robert de Boron, introduziram mais algumas pitadas cruciais de drama à saga original.

Chrétien foi o responsável por inventar a figura do maior dos cavaleiros de Arthur, Lancelot, e sua paixão adúltera (e correspondida) pela rainha Guinevere. Já Robert de Boron, com base numa obra inacabada de Chrétien, ligou os membros da corte arturiana ao misterioso Santo Graal, o cálice no qual o sangue divino de Jesus Cristo teria sido recolhido durante a crucificação. Esses dois pontos representam temas importantíssimos do pensamento medieval. De um lado, temos o chamado amor cortês (no qual um homem da nobreza se coloca na posição de eterno servidor de uma bela dama, em geral já casada) e, de outro, a união entre devoção religiosa e coragem militar representada pela instituição da cavalaria (mais sobre isso em breve, quando falarmos dos cavaleiros de *Game of Thrones*).

Resumo da ópera: graças a esse pacote explosivo de mito, aventura, romance e fé, os textos arturianos se espalharam por toda a Europa, ganhando versões em

castelhano, alemão, norueguês, holandês, tcheco, italiano, grego e até iídiche (o idioma dos judeus da Alemanha e de boa parte da Europa Central). Aliás, faltou uma língua nessa lista: o português medieval, no qual Guinevere virou Genevra, Gawain virou Galvão e Galahad virou Galaaz, entre outras adaptações simpáticas dos nomes de origem celta.

Não consigo resistir à tentação de inserir aqui alguns trechinhos, ligeiramente adaptados, de um desses textos em português, conhecido como *A Demanda do Santo Graal*. Em dado momento da busca pelo Cálice Sagrado, o cavaleiro puro e perfeito destinado a achar o Graal, Galaaz, filho de Lancelote, é assediado por uma donzela que quer ir para a cama com ele de qualquer maneira. Mas Galaaz é virgem e dedicou sua vida inteiramente a Deus. Portanto, o jovem cavaleiro se benze e responde assim aos avanços da moça:

“Ai, donzela! Quem vos mandou aqui certamente mau conselho vos deu; e eu cuidava que de outra natureza éreis vós. E rogo-vos, por cortesia e por vossa honra, que vos vades daqui, porque, com certeza, o vosso louco pensar não entenderei eu, se Deus quiser, porque mais devo recear perigo de minha alma do que fazer vossa vontade.”

A garota, então, decide se suicidar, não podendo suportar a rejeição:

“E a morte está comigo logo, porque me matarei com minhas mãos e tereis por isto maior pecado que se me tivésseis convosco, porque sois a razão da minha morte, e vós me podeis impedir, se quiserdes.”

A Demanda do Santo Graal é um texto importante para o estudo da fase inicial de evolução da nossa língua (além de ser divertidíssimo, como você pode depreender do diálogo acima). Seja em Portugal, seja em qualquer outro lugar da Europa, as narrativas arturianas se tornaram o padrão-ouro do comportamento cavaleiresco, a medida usada para definir o que era o ideal de ser cavaleiro.

SOBRE LÍNGUAS E HOBBITS

É sintomático que a crença generalizada na historicidade do rei Arthur tenha sumido no século 16, como acabei de contar. Estamos falando de uma época em que os países mais influentes da Europa Ocidental estavam tentando deixar para trás boa parte da bagagem de seu passado medieval – incluindo as histórias de cavaleiros, donzelas e cálices sagrados que tinham feito tanto sucesso em tempos

idos.

Essa grande mudança cultural, que aconteceu com ritmos e ênfases diferentes em cada nação europeia, ficaria conhecida como Renascimento, como talvez você já saiba, e sua principal característica foi a tentativa de resgatar um passado ainda mais distante: a Antiguidade clássica dos gregos e romanos, considerada muito superior (em sabedoria, cultura, refinamento) à suposta “Idade das Trevas” medieval. (Trata-se de uma simplificação grosseira, mas a lógica era mais ou menos essa.) Essa visão acabou dominando o cenário cultural europeu por cerca de 200 anos, durante os quais o interesse sobre qualquer coisa que não tivesse vindo da Grécia e de Roma – como os mitos que abordamos neste livro até agora – quase desapareceu.

A situação começou a mudar em torno de 1800, por razões que são tanto políticas quanto, digamos, científicas. A primeira parte dessa equação tem a ver com o impacto da Revolução Francesa (que aconteceu em 1789, lembre-se) sobre os demais países da Europa. Todo aquele papo dos revolucionários franceses sobre “liberdade, igualdade e fraternidade” não soava nada bem aos ouvidos dos demais Estados europeus, muitos dos quais ainda tinham organização interna de origem medieval, como o Sacro Império Romano-Germânico (que juntava no mesmo balaio regiões da Alemanha, da Itália, da Bélgica e da Polônia modernas, entre outros lugares).

Esses Estados resolveram atacar a França revolucionária e acabaram levando, de maneira geral, uma bela sova. Para dar o troco, os franceses, liderados pelo general (e mais tarde imperador) Napoleão Bonaparte, puseram-se a desmontar alegremente o território de seus inimigos, ocupando, por exemplo, a Alemanha e a Itália. E aí é que a coisa começou a ficar interessante: enquanto o Sacro Império das antigas era uma entidade multiétnica, na qual o conceito de nacionalidade unificada não fazia muito sentido, a bagunça e as novas ideias trazidas pela ocupação francesa levaram muitos povos a imaginar que podiam criar seus próprios Estados independentes, definidos por sua identidade étnica específica. Ora, como vimos no caso do rei Arthur, mitos e lendas heroicas são um excelente jeito de criar e fortalecer esse tipo de identidade nacional – desde que eles sejam “nativos”, brotados do solo de cada região. Ou seja, de repente, para um alemão ou um irlandês com tendências nacionalistas, os gregos Zeus e Hércules deixam de ter tanto apelo, enquanto Odin e Cú Chulainn parecem cada vez mais interessantes e dignos de louvor.

Essa é a primeira parte da equação, como eu já disse. A segunda parte crucial tem a ver com o desenvolvimento da filologia, a área de pesquisa que combina o estudo da evolução histórica dos idiomas e a análise crítica de manuscritos antigos. Os filólogos são os sujeitos responsáveis pela descoberta de que quase

todas as línguas da Europa, da Índia e do Irã descendem de um ancestral comum, formando a família indo-europeia. Também é graças a eles que hoje a gente consegue ter uma ideia bastante clara do que textos antes quase esquecidos significavam, basicamente porque eles desenvolveram técnicas refinadas de análise comparativa das línguas do passado.

Era inevitável que esses sujeitos aplicassem suas descobertas à reconstrução de mitologias inteiras a partir dos manuscritos – e também de observações de campo, visitando regiões rurais e entrevistando pessoas a respeito das histórias que eram passadas de mãe para filho. Não é à toa que os dois maiores filólogos da Alemanha tenham sido os irmãos Jacob (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859), os “Irmãos Grimm”, que produziram uma das mais populares coletâneas de contos de fadas da história, além de um livro com textos da *Edda Poética*.

Os Grimm e outros especialistas do século 19 criaram tanto uma grande escola de seguidores no meio acadêmico quanto entusiastas leigos de todos os tipos. De repente, até os livros de mitologia escritos para crianças falavam não só sobre mitos gregos, mas também de Sigurd, Balder e dos Aes Sídhe. Dois meninos nascidos nos anos 1890, um na África do Sul, outro na Irlanda do Norte, apaixonaram-se de forma independente pelos mitos perdidos do Norte, com consequências transformadoras para o impacto que essas mitologias teriam no planeta até os dias de hoje.

Estou falando, é claro, de J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis (Tolkien nasceu na África do Sul, filho de pais ingleses, e foi ainda pequeno para Birmingham, região central da Inglaterra. Lewis nasceu em Belfast, mas passou toda a sua carreira de professor e escritor na Inglaterra). A melhor de todas as histórias que Tolkien leu na infância, recorda ele em um de seus ensaios, era a que retratava “o Norte sem nome de Sigurd dos Volsungos e do príncipe de todos os dragões. Eu desejava que dragões existissem com um desejo profundo. Qualquer mundo que contivesse ao menos a imaginação capaz de conceber Fafnir era mais rico e mais belo que o nosso, fosse qual fosse o custo disso em perigo”. Quanto a Lewis, futuro autor de *As Crônicas de Nárnia*, em sua autobiografia ele assinala como crucial o momento em que leu um poema de Henry Wadsworth Longfellow (1807-1882) que narra a morte de Balder. “Eu não sabia nada sobre Balder; mas, naquele mesmo momento, era como se eu tivesse sido transportado para as regiões imensas do céu do Norte”, conta.

Cada um à sua maneira, tanto Tolkien quanto Lewis acabariam figurando entre os maiores especialistas de sua época em literatura medieval da Europa. Antes disso, porém, os dois foram jovens soldados na Primeira Guerra Mundial (1914-1918), combatendo os alemães na França e vendo de perto a primeira

grande carnificina do século 20. Na batalha do Somme, da qual ambos participaram, 1 milhão de pessoas morreram ou ficaram feridas. Ambos tinham a ambição de recriar os principais elementos das antigas mitologias que amavam num contexto moderno, e conseguiram esse feito de um jeito em que os demônios do século 20 – totalitarismo, destruição ambiental, guerra mecanizada – acabaram assumindo o lugar das forças do Caos, que os antigos germânicos e celtas enxergavam em eterno combate contra seus deuses.

Só um mundo que viu as consequências horrendas do poder absoluto poderia produzir escritores que imaginariam o Um Anel de Sauron em *O Senhor dos Anéis* ou Jadis, a Feiticeira Branca de *As Crônicas de Nárnia* (que não hesitou em matar todos os seres vivos de seu mundo natal só para preservar seu poder). O sucesso comercial de Tolkien e Lewis tem a ver tanto com a recriação habilidosa dos mitos do passado quanto com a capacidade de fazer deles símbolos dos dilemas do presente. Mais importante ainda, eles criaram, quase sozinhos, um nicho de literatura e de mercado. De repente, a profissão “inventor de mitologias” passou a existir.





CAPÍTULO 18

AS ORIGENS DE GAME OF THRONES



QUANDO COMECEI A ESCREVER esta seção final do livro, fiquei quebrando a cabeça em busca de uma boa definição para a mitologia criada por George R.R. Martin em *Game of Thrones*, em especial quando a ideia é compará-la com outros universos mitológicos. Acabei optando por uma metáfora do mundo dos softwares (ou dos aplicativos de smartphone, se você achar que eu sou um ancião que só pensa em computador de mesa): trata-se de uma mitologia versão 3.0, ou mesmo 4.0. Digo isso porque as influências que a moldaram são complexas, multifacetadas e dependem de pelo menos duas ou três “gerações” anteriores de mundos fantásticos literários.

Faça as contas comigo: *Game of Thrones* não existiria, para começo de conversa, se registros sobre as antigas mitologias do norte da Europa não tivessem chegado até nós (essa seria a “fase 1” do desenvolvimento da literatura de fantasia). Como vimos, essas histórias milenares, em especial as de matriz celta, foram essenciais para a criação dos ciclos literários sobre o rei Arthur – e os cavaleiros que povoam os Sete Reinos de Westeros são basicamente uma versão “realista” (ou talvez excessivamente canalha e sanguinolenta, dependendo do seu ponto de vista) dos membros da Távola Redonda arturiana. Temos aí a “fase 2”. Finalmente, o sucesso comercial da obra de Martin e de outros autores contemporâneos de fantasia (como Neil Gaiman, com seu *Stardust*, ou J.K. Rowling, a criadora de *Harry Potter*) só se tornou possível porque a geração de J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis mostrou que havia um tremendo apetite do público por esse tipo de ambientação, perfazendo, portanto, a nossa “fase 3”. Percebeu o que quero dizer quando falo de 3.0/4.0?

Na prática, isso significa que, ao criar sua heptalogia (olha só que termo chique, e ainda por cima cheio de lógica: se três livros perfazem uma trilogia, sete livros = heptalogia, certo?), Martin está trabalhando não apenas com referências que nos remetem às mitologias “originais” da Europa, mas também com a maneira como as gerações anteriores de autores de fantasia retrabalharam esses elementos primordiais – como se alguém que nunca visitou um cenário famoso (a Torre de Londres, digamos) descrevesse o tal ambiente com base numa foto de celular que, de quebra, foi tratada com uma série de filtros eletrônicos antes de chegar à mão da pessoa.

Num caso desses, o filtro e o celular usado para tirar a fotografia são tão importantes quanto a cena original (como bem sabe o pessoal que gosta de impressionar os amigos no Instagram). Tenha isso em mente nas próximas páginas. Outro aviso importante: Martin também já declarou diversas vezes que

uma inspiração-chave para sua maior saga é a Guerra das Duas Rosas, a disputa entre duas famílias inglesas com sangue real, os York e os Lancaster (alguém aí lembrou dos Stark e dos Lannister?), pelo trono da Inglaterra entre 1455 e 1487. No entanto, como o nosso tema primordial é mitologia, vou deixar de lado essas e outras influências históricas, como a Guerra dos Cem Anos, na discussão que segue.

NÓRDICO ATÉ O TALO

A exemplo do que acontece com outras grandes sagas de fantasia de língua inglesa, é difícil escapar da impressão que os elementos mitológicos mais importantes para o mundo de *Game of Thrones* são os de origem nórdica. Pode ser só coincidência, já que os primeiros personagens cujo ponto de vista molda a narrativa são os membros da família Stark, mas as palavras mais famosas dessa casa nobre – “O inverno está chegando”, é claro – também funcionam como uma espécie de refrão da saga como um todo. E, como já deixei entrever quando resumi as narrativas escandinavas sobre o Ragnarök, a ameaça do Fimbulvetr, o Grande Inverno, é o que deflagra o lento e inexorável processo de aniquilação dos Nove Mundos e de todos os seus habitantes, segundo as profecias nórdicas. Da mesma forma, a esta altura do campeonato, os personagens bem informados da narrativa de Martin estão morrendo de medo do que pode acontecer quando o período invernal chegar e os Outros decidirem cruzar a Muralha em massa.

“OK, mas no caso dos deuses de Asgard esse evento é enxergado como um processo único profetizado para o futuro distante, e não como algo que já aconteceu no passado e talvez se repita, que é o caso de *Game of Thrones*”, poderia argumentar o nobre leitor. Estou me referindo, é claro, ao mito da Longa Noite, segundo o qual, em algum momento entre 6.000 e 8.000 anos antes do reino de Robert Baratheon, um inverno aparentemente sem fim teria tomado conta do mundo, seguido dos devastadores ataques dos Outros e de uma aliança entre os Primeiros Homens e os filhos da floresta que acabou derrotando essa ameaça.

De fato, a diferença é importante, mas preste atenção na natureza aparentemente cíclica do processo, que também podemos imaginar nos mitos nórdicos: em vez de representarem de fato o fim de todas as coisas, o Grande Inverno e a batalha apocalíptica do Ragnarök correspondem a um recomeço, um “botão de reiniciar” do cosmos, digamos, no qual descendentes dos antigos deuses e seres humanos conseguem repovoar o que sobrou dos Nove Mundos. Nada garante que algo parecido não volte a acontecer um dia – assim como ao

menos alguns dos habitantes de Westeros sabem que a Longa Noite talvez esteja prestes a retornar.

Outro paralelo intrigante tem a ver com a natureza dos inimigos que os asgardianos e a Patrulha da Noite enfrentam (ou enfrentarão). Tanto Loki e Surt quanto os Outros não estão interessados em destronar seus oponentes divinos e humanos, transformá-los em servos e se assenhorar das riquezas do cosmos no lugar deles – em outras palavras, não estão interessados numa simples mudança de regime, mas na aniquilação pura e simples. Por quê? Aparentemente porque essa é a natureza deles, ué. É claro que isso transforma a batalha vindoura em algo muito mais desesperado do que uma simples luta por poder entre rivais de carne e osso: não dá para negociar com os Outros ou com Surt. Como dizia Cersei Lannister, nesse tipo de jogo, ou você vence ou morre – não há meio caminho.

É interessante notar que, ao menos no caso de Westeros, e talvez também no que diz respeito a outros continentes do Mundo de Gelo e Fogo, a humanidade é vista como uma espécie (relativamente) recém-chegada a um cosmos que já era habitado muito antes por espécies inteligentes. Temos aí outro paralelo óbvio com a mitologia nórdica quando pensamos nos gigantes que vivem além da Muralha, considerados extintos antes que Mance Rayder e seu exército comesçassem o grande ataque à Patrulha da Noite. Não por acaso, os gigantes de Martin habitam uma região gélida distante dos “reinos dos homens”, assim como os gigantes que Thor adora cobrir de pancada estão confinados na distante Utgard/Jötunheim, além das muralhas que protegem Midgard, o nosso mundinho.

Até onde a gente sabe, os (poucos) filhos da floresta que sobraram também só podem ser encontrados do lado norte da Muralha. O caso deles tem semelhança considerável com o dos Aes Sídhe irlandeses, em especial por conta de suas habitações subterrâneas (como o local onde Bran aprende a usar sua clarividência) e da capacidade de desenvolver uma relação com os humanos que às vezes é hostil, mas, ao mesmo tempo, pode ser crucial para a obtenção de conhecimentos secretos, essenciais para a sobrevivência da humanidade.

Já que falei de Bran: uma influência mitológica provavelmente crucial para a construção do personagem tem a ver com o fato de que o apelido do jovem Brandon Stark significa, veja você, “corvo” em galês – assim como o nome do rei gigante do *Segundo Ramo dos Mabinogi*, Bran Bendigeidfran, literalmente quer dizer “Corvo Abençoado”. A característica mais importante de Bran, que vem se desenvolvendo lentamente ao longo dos livros e da série, é a clarividência ou “segunda visão”, representada pelo mentor sobrenatural do menino, o misterioso corvo de três olhos (na verdade, o último dos chamados

videntes verdes, originalmente um lorde humano da linhagem dos Targaryen).

Aqui, as referências se multiplicam: para começo de conversa, é inevitável pensar em Hugin e Munin, os corvos de Odin, capazes de trazer ao senhor de Asgard notícias de todos os Nove Mundos. Os paralelos com o próprio Bran dos *Mabinogi* são mais distantes, mas ainda assim sugestivos: ao ser ferido em combate, o rei da Bretanha não morre de cara – sua cabeça, preservada durante décadas, ainda é capaz de conversar com seus companheiros e lhes dar conselhos, assim como Bran Stark, apesar de ficar parcialmente imobilizado depois de sua queda da torre de Winterfell, está desenvolvendo poderes que provavelmente vão ser cruciais para o desfecho da narrativa de Martin.

O próprio termo “segunda visão”, usado para descrever as capacidades nascentes de Bran, parece derivar do irlandês *an da shealladh*, “as duas visões”, que se refere ao dom de enxergar as coisas do cotidiano e as coisas invisíveis ao mesmo tempo. Expressões equivalentes a essa aparecem em obras como o *Táin Bo Cúailnge*, quando a rainha Medb convoca videntes para saber qual será o resultado de seu ataque a Ulster e elas vaticinam que Cú Chulainn acabaria matando uma multidão de guerreiros (como de fato acontece).

Bran e seus irmãos Arya e Jon Snow se caracterizam ainda por serem troca-peles (ou seja, conseguem fazer com que sua consciência controle a mente de um animal e experimente as sensações e pensamentos do bicho em “tempo real”) e, mais especificamente, por serem *wargs*, como são conhecidos os troca-peles que possuem elo especial com lobos e cães. (Alguns troca-peles, como o próprio Bran, são capazes até de exercer o mesmo efeito sobre mentes humanas, mas tudo indica que a forma “tradicional” dessa habilidade envolve apenas animais.)

Ambos os termos – “troca-peles” e “warg” – possuem uma história antiquíssima fora do universo de *Game of Thrones*, associada aos mitos e lendas heroicas do passado germânico. Um exemplo é a figura dos berserkr (singular: berserkr), literalmente “camisas de urso” – guerreiros lendários da Escandinávia que supostamente incorporavam as características desse animal, fosse lutando praticamente nus, matando os inimigos com as próprias mãos, fosse controlando um urso imenso com o pensamento (ou talvez se transformando nele). Às vezes, figuras parecidas também são ligadas a lobos, inclusive na arte da Escandinávia medieval.

Qualquer pessoa que tenha lido *O Hobbit*, simpático romance infanto-juvenil de Tolkien que acabou virando prelúdio de *O Senhor dos Anéis*, certamente se lembra que o termo “troca-pele” é aplicado ao misterioso Beorn, um homem corpulento e incrivelmente forte que se transforma em urso (*beorn*, aliás, é uma palavra do inglês antigo que pode ser usada para designar tanto ursos quanto, metaforicamente, grandes guerreiros).

O caso da palavra “warg” é muito parecido: quem conhece as obras de Tolkien ou os filmes baseados nela deve ter reparado que o termo é usado para designar os lobos demoníacos que servem ao Senhor do Escuro, Sauron, mas ele já aparecia em textos medievais nórdicos e ingleses. “O termo *warg* é um cruzamento linguístico do islandês antigo *vargr* e do inglês *wearh*, duas palavras que sofreram um deslocamento de sentido – originalmente significavam ‘lobo’, mas passaram a ser empregadas para designar também seres humanos fora da lei”, escreve o filólogo britânico Tom Shippey, provavelmente o maior estudioso atual da obra tolkieniana, em seu livro *The Road to Middle-Earth* (“A Estrada para a Terra-Média”). Não é muito difícil explicar o porquê dessa mutação de significado: afinal, um fora da lei ou guerreiro renegado nada mais é que um lobo em forma de gente que caça outras pessoas (Gregor Clegane que o diga, embora ele próprio não seja um troca-peles). Faz bastante sentido, portanto, que os wargs de *Game of Thrones* tenham uma aura de mistério e transgressão, e que estejam associados aos selvagens que vivem além da Muralha.

O MUNDO QUE ENVELHECE

Alguns dos outros temas mitológicos da saga de Martin, em vez de inspirarem elementos pontuais da narrativa, ajudam a amarrar toda a história do *Mundo de Gelo e Fogo*. Um deles pode ser designado por meio de uma expressão em latim que os monges medievais adoravam usar: *mundus senescit* – “o mundo está envelhecendo”.

Trata-se da ideia, muito comum no pensamento da Antiguidade e da Idade Média, de que nós não estamos vivendo uma trajetória de progresso contínuo, como muita gente passou a achar depois das revoluções tecnológicas e médicas que melhoraram a duração e a qualidade da vida humana no planeta. Nada disso, afirmam os adeptos de tal linha de pensamento: depois da era dos primórdios, quando o mundo era povoado por sujeitos de enorme estatura, sábios, belos, fortes, quase divinos, a coisa foi só ladeira abaixo.

É curioso como essa percepção acaba influenciando o presente. Há vários relatos sobre gregos da época clássica (mais ou menos a partir de 500 a.C.) que achavam estranhos esqueletos de grandes dimensões no seu quintal e imediatamente assumiam que aqueles eram os ossos de heróis mitológicos, como Teseu e Orestes, transferindo-os para novas sepulturas com toda a pompa. Afinal de contas, se esses heróis eram capazes de feitos aparentemente impossíveis para os homens que vieram depois deles, é sinal de que eram literalmente gigantes, certo? (Hoje, suspeita-se que essas ossadas fossem de mamutes, rinocerontes-

lanosos ou outros animais de grande porte da Era do Gelo que se extinguíram por volta de 10 mil anos atrás – sabe como é, anatomia comparada não era o forte da Grécia Antiga.)

No caso das culturas celtas, um cenário muito parecido é descrito nos manuscritos medievais irlandeses – só que de um jeito mais mágico. Como vimos nos capítulos anteriores, o tempo passa de um jeito totalmente diferente dentro dos *sídhe*, os montes artificiais que servem de refúgio dos Tuatha Dé Danann. Conta-se que, de vez em quando, heróis mortais eram atraídos para o interior dos *sídhe*, lutando em defesa dos lordes do submundo e casando-se com lindas damas de estirpe divina (ou da raça das fadas, se estivermos falando do folclore irlandês mais tardio). Quando, por algum motivo, tais heróis deixavam os reinos subterrâneos e voltavam ao mundo mortal, descobriam que centenas ou até milhares de anos tinham se passado. Ficavam surpresos com a estatura diminuta do povo que passara a habitar a Irlanda – mais pareciam anões perto deles – e conseguiam erguer pesos imensos sem o menor esforço. (A coisa só desandava quando esses heróis desciam de seus cavalos: bastava colocar os pés no chão para que envelhecessem incontáveis anos de repente, morrendo logo depois.)

Repare como a visão dos habitantes do mundo de Martin sobre sua própria história segue de perto esse modelo. No começo da saga, os dragões tinham desaparecido de modo aparentemente irreversível havia centenas de anos; a glória imperial de Valéria e de seus últimos representantes, a Casa Targaryen, também tinha sido quase eliminada do mapa; ninguém mais dominava a tecnologia (ou a magia) necessária para construir monumentos como a Muralha, fortalezas como a Pedra do Dragão ou mesmo o famoso aço valiriano, que supostamente dependia de feitiços hoje esquecidos para ser forjado.

A própria Valéria e sua raça de belos, misteriosos e, às vezes, brutalmente cruéis domadores de dragões é o exemplo mais claro de como o escritor americano se valeu de uma fusão de mitologias antigas e modernas, tanto tradicionais quanto “literárias” (ou seja, criadas diretamente por outros escritores) para criar sua saga. A chamada Perdição de Valéria, o cataclismo vulcânico que transformou o antigo império e a maior parte dos seus dragões em cinzas, espelha de perto a história da Atlântida, narrada pela primeira vez pelo filósofo grego Platão (428-348 a.C.), com a diferença de que a destruição do reino dos atlantes teria sido causada por um tsunami de proporções bíblicas (bem, como tsunamis normalmente estão ligados a terremotos, erupções vulcânicas e outros eventos geológicos de peso, a diferença não é tão grande assim).

Mas a influência do mito literário da Atlântida muito provavelmente é de

segunda mão: no retrato dos valirianos, é possível detectar ecos dos numenoreanos, os habitantes da ilha de Númenor, a “Atlântida de Tolkien”, que é citada de passagem em *O Senhor dos Anéis* e aparece com muito mais destaque em *O Silmarillion*, principal obra póstuma do escritor britânico. Assim como os valirianos, os habitantes de Númenor são mais belos, sábios e poderosos que todas as demais raças humanas, com habilidades e tecnologias que parecem sobrenaturais aos olhos de seus inimigos e vassalos. Essas capacidades sobre-humanas (e, no caso de Valíria, claro, a posse de dragões) acabam impulsionando as ambições imperiais de ambas as etnias e as levam a se comportar de forma tão arrogante que, para muitos, a destruição de Númenor e de Valíria nada mais é que uma punição divina pela soberba e tirania (uma explicação que fica mais ou menos implícita na obra de Martin e é explicitada no livro de Tolkien).

Mesmo assim, no caso de ambos os grupos, os poucos sobreviventes da catástrofe conseguem se estabelecer num continente distante (a Terra-Média e Westeros, respectivamente) e fundar reinos gloriosos, dominando os habitantes originais das novas terras sem muita dificuldade. (Aragorn, o guerreiro que ajuda Frodo em sua jornada rumo a Mordor e se torna o rei de Gondor no fim de *O Senhor dos Anéis*, é o último descendente da linhagem real de Elendil, um desses refugiados de Númenor.)

Vale dizer ainda que a chegada de Aegon Targaryen e seus dragões a Westeros, bem como a sequência de etnias invasoras que lentamente vão construindo a história e a cultura dos Sete Reinos – os Primeiros Homens, seguidos dos ândalos e dos roinares –, tem semelhanças consideráveis com as disputas lendárias entre os povos que teriam chegado à Irlanda pré-cristã, como os Fir Bolg, os Tuatha Dé Danann e os milésios (a conquista dos Sete Reinos pelos Targaryen seria como se os Tuatha Dé Danann chegassem por último e vencessem todos os povos mais antigos, imagino).

O elemento definidor da superioridade valiriana é o domínio dos dragões e, nesse ponto, Martin é decididamente um autor do século 21, sem tanta preocupação em seguir de perto os elementos mitológicos originais. Isso porque, ao menos no Ocidente, a ideia de que um ser humano pudesse domar um dragão, usá-lo como montaria/Força Aérea e até tratá-lo como um filho, como faz Daenerys, é algo que jamais teria passado pela cabeça dos escritores antigos e medievais (a situação no Extremo Oriente, em especial na China, com sua tradição de dragões benevolentes, é bem distinta).

A tradição europeia, da Grécia à Noruega, sempre tratou os dragões como vilões primordiais, que só podem ser neutralizados com uma bela espada enfiada na parte mole da pança – não dá para negociar com dragões nem se aliar a eles.

Por outro lado, é claro que os dragões de *Game of Thrones* não são bichões-fofinhos-amigos-da-garotada, como o inesquecível Falkor, de *A História Sem Fim*. Não é qualquer mané que consegue aprender a cavalgar dragões no Mundo de Gelo e Fogo e, ainda que “domesticados”, eles às vezes se rebelam e acabam fazendo churrasco de gente com mais frequência do que seus amos gostariam.

A FLOR DA CAVALARIA

A maneira como Martin recriou a instituição medieval da cavalaria em *As Crônicas de Gelo e Fogo* mostra a habilidade do autor em misturar tradição e inovação de um jeito que faz um bocado de sentido para o leitor. OK, culturas antigas de diversas regiões do Velho Mundo desenvolveram independentemente o conceito do guerreiro a cavalo protegido por uma armadura pesada. Temos exemplos disso no Império Bizantino, entre os mongóis, no Japão e, é claro, na Europa Ocidental. Mas só dá para chamar esse tipo de sujeito de “cavaleiro” no sentido medieval quando toda uma ideologia formal, de cunho predominantemente religioso, também faz parte do pacote.

O ideal do cavaleiro da Idade Média envolve não apenas coragem, serviço leal ao seu senhor e rei e atitude cortês diante das damas e de outros nobres como também, e principalmente, a obediência a tudo o que a Igreja ensinava. Isso significa um código de ética que enfatizava o dever de proteger os fracos e oprimidos e a defesa da fé cristã contra os infiéis (basicamente os muçulmanos, a partir da época das Cruzadas). Alguns grupos de cavaleiros levaram essa lógica às últimas consequências ao se transformarem em monges-guerreiros, fundando ordens de cavalaria que uniam as obrigações religiosas e a atividade militar – é o caso dos famosos Templários, que surgiram após as primeiras vitórias cristãs nas Cruzadas.

Como obviamente não fazia sentido enfiar a Igreja Católica medieval no mundo de Westeros, Martin resolveu essa lacuna criando a Fé dos Sete, que é uma mistura interessante de monoteísmo e politeísmo: Pai, Mãe, Guerreiro, Donzela, Ferreiro, Velha e Estranho são, ao mesmo tempo, divindades separadas e aspectos do mesmo princípio divino. Tais figuras têm muito pouco a ver com o paganismo germânico ou céltico, lembrando mais o que vemos em certas tendências do hinduísmo, ou mesmo na doutrina cristã da Santíssima Trindade, segundo a qual Pai, Filho e Espírito Santo são “o Deus Uno e Trino”, três Pessoas numa só divindade.

A bagagem teológica vem acompanhada de recomendações práticas, é claro – que são muito parecidas com as da cavalaria medieval do nosso mundo. Os

cavaleiros de Westeros são ungidos com óleos sacros pelos septões, os sacerdotes da Fé dos Sete, e juram obedecer aos mandamentos da religião. E isso desde o passado distante de Westeros: quando os ândalos invadem o continente e conquistam boa parte dele, os guerreiros dessa etnia atuam como cruzados, gravando a imagem da estrela de sete pontas (emblema da Fé) em sua própria carne e destruindo os bosques sagrados dos Deuses Antigos. A Fé dos Sete tem até seus equivalentes dos Templários e outras ordens de monges-cavaleiros do mundo real: os Filhos do Guerreiro e os Pobres Irmãos, os quais, juntos, correspondem à chamada Fé Militante (abolida pelos reis da Casa Targaryen, em parte por funcionarem como um poder paralelo ao da Coroa, e recriada nas últimas temporadas da série/volumes da heptalogia, com consequências, digamos, explosivas...).

Como já mencionei algumas páginas atrás, Martin enfatiza a tensão entre a nobreza (ou o fanatismo, dependendo do seu ponto de vista) do ideal da cavalaria e o comportamento nada nobre de muitos de seus membros, algo que obviamente ajuda o autor a cair no gosto dos leitores modernos, mais acostumados a heróis sem nenhum caráter.

Nisso, porém, Martin às vezes é menos inovador do que a gente imagina: as histórias do rei Arthur estão repletas de “falsos cavaleiros”, que matam donzelas sumariamente e não são misericordiosos com os inimigos derrotados. E até o mais famoso dos membros da Távola Redonda, o belo e invencível Lancelot, acaba não resistindo aos encantos da rainha Guinevere e põe um lindo par de chifres na testa do próprio Arthur.

A esta altura do campeonato, seria um tremendo chute afirmar que, no longo prazo, a mitologia do Mundo de Gelo e Fogo terá uma influência tão duradoura quanto as criadas por Tolkien e Lewis na primeira metade do século passado. É verdade que, depois do fim da atual série de TV e da publicação dos últimos dois livros, mais filhotes da imaginação de Martin podem continuar a fazer sucesso (a HBO já fala em produzir outra série sobre o passado de Westeros, por exemplo), mas nada garante que o interesse do público continue nas alturas. E é quase certo que em algum momento ele vai diminuir, nem que seja por pura saturação midiática.

Seja como for, mesmo quando histórias específicas são esquecidas ou desaparecem, a lógica permanece: a mitologia, tradicional ou recém-criada, é capaz de forjar histórias que dissecam a própria essência do que significa ser humano. Esqueça os preconceituosos que só conseguem enxergar “faz de conta”, “escapismo”, “irrealidade” nesse tipo de narrativa. É justamente por transfigurar a natureza do cosmos e do ser humano, retratando coisas impossíveis, personagens capazes de mover montanhas, derrotar gigantes e cavalgar dragões,

que as mitologias do Norte – e do resto do mundo – são ferramentas insuperáveis para retratar o bem e o mal do ser humano, e do Universo à nossa volta. Sim, dizem os mitos, o inverno está chegando – mas depois dele vem um negócio chamado primavera.

Reinaldo da Casa Lopes, o Segundo de Seu Nome, nesta Vila dos Pinhais, ano de 2017.



GLOSSÁRIO

A Demanda do Santo Graal - texto medieval em português antigo ou galego-português, correspondente a uma versão das aventuras dos cavaleiros do rei Arthur em busca do cálice que teria recolhido o sangue de Jesus Cristo durante seu suplício na cruz.

Æsir - principal grupo de divindades escandinavas, chefiadas por Odin e ligadas à guerra e à magia.

Aes Sídhe - em gaélico, algo como “o povo dos montes artificiais”, designação dada às divindades dos Tuatha Dé Danann depois que elas firmaram um tratado com os habitantes humanos da Irlanda, retirando-se para o mundo inferior.

Ailill - rei lendário da região irlandesa de Connacht, casado com a rainha Medb; as ações do casal levam aos fatos narrados no épico *Táin Bó Cúailnge*.

Andvari - anão cujo tesouro é tomado à força por Loki, segundo a *Saga dos Volsungos*. Revoltado, Andvari amaldiçoa o tesouro e, em especial, o anel Andvaranaut, que acaba desencadeando os aspectos trágicos da saga.

Annwryn - termo que pode significar “não lugar” ou “não mundo”, usado para designar um reino mágico da mitologia do País de Gales que seria equivalente ao Submundo ou Mundo dos Mortos.

Anões - raça de criaturas inteligentes criada a partir das larvas que se acumularam no cadáver do gigante primordial Ymir, segundo a mitologia escandinava. São hábeis ferreiros e ourives.

Arawn - um dos reis de Annwryn segundo as narrativas galesas; aliado do príncipe Pwyll de Dyved (região sul de Gales).

Asgard - nome dado à morada dos deuses na mitologia nórdica.

Ask - o “Adão nórdico”. Ele e sua mulher Embla teriam sido criados (de acordo com uma das versões) por Odin e seus irmãos, a partir de dois

troncos de árvores lançados à praia pelo mar.

Balder - o mais belo e gentil dos deuses escandinavos, filho de Odin e de Frigg, é morto acidentalmente por seu próprio irmão graças a uma das tramoias de Loki.

Balor do Olho Penetrante - um dos reis dos fomorianos nos mitos irlandeses, dono de um gigantesco e poderoso olho capaz de destruir tudo o que mira.

Bran, o Abençoado - antigo rei de toda a Bretanha, filho de Llyr e irmão da bela princesa Branwen, segundo as lendas medievais galesas. Mesmo depois de ser ferido mortalmente e decapitado numa guerra contra os irlandeses, sua cabeça continua viva, capaz de raciocinar e falar durante décadas.

Brigit - deusa irlandesa, filha do Dagda, associada à fertilidade dos rebanhos de carneiros, acabou ganhando uma versão cristã conhecida como Santa Brígida, considerada a parteira da Virgem Maria.

Brú na Bóinne - conhecido como Newgrange em inglês, é um gigantesco monte artificial que servia de sepultura para nobres no período Neolítico e, segundo a mitologia irlandesa, é a residência do deus Dagda e de seu filho Aengus.

Brynhild - donzela guerreira, personagem da *Saga dos Volsungos*, irmã de Atli (Átila), rei dos hunos. Une-se ao herói Sigurd, mas acaba se casando com o rei Gunnar.

Cathbad - mais famoso druida (sacerdote e sábio) das lendas heroicas irlandesas.

Conchobar mac Nessa - rei lendário dos Ulaid ou Ulster (região mais ou menos equivalente à moderna Irlanda do Norte), tio ou avô do herói Cú Chulainn.

Cú Chulainn - maior herói mítico da Irlanda, filho do deus Lug. O nome significa “cão de Culann”; o nome original do guerreiro era Sétanta.

Dagda - o “bom deus” da Irlanda, famoso por sua imensa clava, por sua roupa curta de camponês e por sua imensa genitália.

Einherjar - guerreiros humanos que tiveram morte gloriosa em batalha e, como recompensa, uniram-se a Odin em seu palácio de Valhalla, preparando-se para a batalha final.

Elfos - seres da mitologia escandinava considerados belos e luminosos, frequentemente associados aos deuses.

Fenrir - gigantesco lobo, filho de Loki, destinado a matar Odin no Ragnarök.

Fimbulvetr - “inverno extremo”, temporada de frio sobrenatural que marcará o início do fim dos tempos, segundo a mitologia escandinava.

Fomorianos ou **Fomori** - raça de demônios ou monstros que teria ocupado a Irlanda pré-histórica, guerreando contra diferentes etnias humanas. Segundo alguns relatos, teriam apenas “um pé, uma mão e um olho”, embora alguns fossem muito belos e sem atributos assustadores.

Freyja - deusa nórdica da beleza, pertencente ao povo divino dos Vanir.

Freyr - deus da fertilidade, irmão de Freyja e filho de Njord, casado com a gigante Gerd.

Gáe bolga - arma mítica do herói irlandês Cú Chulainn, uma espécie de lança feita com os ossos de um monstro marinho; suas pontas se abrem feito um guarda-chuva no interior das vítimas.

Geoffrey de Monmouth - clérigo galês (1095-1155), possivelmente de origem normanda, autor do livro *Historia Regum Britanniae* (“História dos Reis da Bretanha”), no qual foram criados os principais elementos da lenda do rei Arthur como a conhecemos hoje.

Gudrun - princesa lendária da região do Rio Reno, segundo a Saga dos Volsungos. Torna-se esposa do herói Sigurd e, mais tarde, de Atli (Átila), rei dos hunos.

Guerra das Duas Rosas - conflito entre as famílias reais rivais da Inglaterra, os York e os Lancaster (1455-1487), uma das principais inspirações para a criação de *Game of Thrones*.

Gwydyon - mago lendário do País de Gales, sobrinho do rei Math de Gwynedd, famoso por sua capacidade de metamorfose.

Heimdall - deus escandinavo responsável por vigiar a Ponte do Arco-Íris, que liga Asgard ao mundo dos mortais.

Hel - palavra que designa tanto a região dos mortos sem honra (que faleceram por doença, velhice etc.), segundo os antigos nórdicos, quanto a deusa que governa esse reino, gerada pelo deus Loki. Etimologicamente é a mesma palavra que o termo inglês *hell*.

Höður - deus cego, filho de Odin, que acaba sendo enganado por Loki e mata seu irmão Balder sem querer.

Hugin e Munin - “pensamento e memória”, corvos de Odin que o ajudam a monitorar tudo o que acontece no cosmos.

Idunn - na mitologia escandinava, deusa responsável por fornecer as maçãs mágicas que conferem eterna juventude aos habitantes de Asgard.

Jörð - deusa da Terra, consorte de Odin e mãe de Thor na mitologia escandinava.

Jötunheim - terra dos gigantes de acordo com as narrativas nórdicas; também chamada de Utgard.

kenning - nas literaturas medievais dos povos germânicos, comparação abreviada, em geral formada pela combinação de poucas palavras, que servia para descrever pessoas e objetos de forma poética. Exemplo: “vela do mundo” = “Sol”.

Kvasir - homem supremamente sábio criado pela mistura da saliva dos Vanir e dos Æsir, segundo os mitos nórdicos. Quando é assassinado, seu sangue serve de base para a criação do hidromel da poesia, cujo sabor

inspira poetas e sábios conselheiros.

Lebor Gabála Éirenn - “Livro da Conquista da Irlanda”, texto que relata as várias migrações mitológicas que teriam chegado à ilha em tempos remotos.

Loki - divindade trapaceira da Escandinávia, com sangue de gigantes. Frequentemente chamado de “filho de Laufey”.

Lug - deus solar ou celestial da mitologia irlandesa, famoso por suas proezas em batalha, pai do grande herói Cú Chulainn.

Manannán, filho de Lir - deus do mar segundo a mitologia irlandesa, sua morada seria a Ilha de Man, entre a Inglaterra e a Irlanda do Norte. Seu equivalente galês tinha o nome de Manawydan.

Math - rei lendário de Gwynedd, região do norte do País de Gales, tem de ficar o tempo todo com seus pés descansando no colo de uma virgem, menos quando está guerreando. É personagem do *Quarto Ramo dos Mabinogi*.

Midgard - o mundo mortal ou simplesmente a Terra, segundo os mitos nórdicos. É o equivalente do termo “Terra-Média” em *O Senhor dos Anéis* e outras obras de J.R.R. Tolkien.

Míl Espáine - literalmente “soldado da Espanha”, ancestral mítico dos milésios, etnia da qual descenderiam os irlandeses atuais.

Mjölnir - o martelo mágico de Thor, usado pelo deus do trovão em combate.

Morrígná: deusas da guerra irlandesas, um trio formado pelas irmãs Badb (“corvo”), Morrígan (“rainha dos fantasmas” ou talvez “grande rainha”) e Nemain (“pânico”) – a terceira irmã também recebe, às vezes, o nome de Macha.

Muspellsheim - zona do eterno calor vulcânico que existia antes da origem do cosmos, de acordo com a mitologia nórdica.

Niflheim - região primordial de frio eterno, segundo os mitos da Escandinávia.

Njord - divindade do mar entre os antigos escandinavos, pai de Freyr e Freyja, casado com a gigante Skadi.

Odin - também conhecido como Pai-de-Todos, deus caolho que chefia o panteão escandinavo.

Pryderi - segundo os Quatro Ramos dos Mabinogi, texto medieval galês, foi um antigo príncipe de Dyved, filho de Pwyll e Rhiannon, capturado por um misterioso monstro ao nascer e resgatado por um antigo vassalo de seu pai.

Quatro Ramos dos Mabinogi - coletânea de histórias mitológicas galesas que é uma das principais fontes literárias medievais sobre os mitos celtas.

Ragnarök - nome dado ao equivalente escandinavo do Apocalipse, no qual quase todos os deuses e seres humanos morrem. Logo depois, haveria um recomeço da Criação.

Regin - ferreiro lendário, mentor do herói Sigurd, irmão do jovem que se transformou no dragão Fafnir. Regin é morto por Sigurd porque o herói teme ser traído pelo artífice.

Rhiannon - princesa, filha de Heveydd, o Velho, casa-se com Pwyll no *Primeiro Ramo dos Mabinogi*; acredita-se que a figura dela remonte a alguma deusa da antiga mitologia celta de Gales.

Scáthach - guerreira mitológica da Escócia, famosa por sua “escola de heróis”, que habitava a Fortaleza das Sombras, na ilha de Skye.

Serpente de Midgard - monstruosa serpente, filha de Loki, cujo corpanzil mergulhado no oceano circunda o mundo mortal. Deverá ser morta por Thor e, ao mesmo tempo, matá-lo no fim dos tempos.

Sigurd - maior dos heróis lendários da Escandinávia e de boa parte do mundo germânico, filho do rei Sigmund, mata o dragão Fafnir.

Sigyn - mulher do deus Loki, mãe de seus filhos Vali e Narfi, passa a eternidade recolhendo o veneno da serpente usada para torturar seu marido.

Sleipnir - cavalo de oito patas do deus Odin, gerado pelo próprio Loki quando este assume a forma de uma égua.

Snorri Sturluson - erudito da Islândia medieval responsável por coletar boa parte do que sabemos sobre os mitos nórdicos em sua obra *Edda em Prosa*.

Surt - gigante do fogo primordial, habitante de Muspellsheim, cuja espada de chamas será uma das armas mais devastadoras no fim dos tempos.

Táin Bó Cúailnge - título do maior épico irlandês, normalmente traduzido como *O Roubo do Gado de Cooley*, narra a invasão da província de Ulster e as proezas do herói Cú Chulainn.

Thor - deus do trovão e filho de Odin.

Tuatha Dé Danann - “povo da deusa Dana”, raça de seres com poderes mágicos normalmente considerada equivalente ao panteão de deuses celtas da Irlanda pré-cristã.

Tyr - deus da guerra escandinavo, nobre e corajoso, fica sem uma das mãos ao ser mordido pelo lobo Fenrir.

Valquírias - donzelas guerreiras que levam os mortos em batalha para o Valhalla a mando de Odin.

Vanir - grupo de deuses nórdicos ligados à fertilidade do solo; no princípio dos tempos, lutaram contra os Æsir e depois firmaram a paz com eles.

Volsung - rei lendário germânico, progenitor do clã dos Volsungos, ao qual pertence o herói Sigurd.

Völuspá - “A profecia da vidente”, poema nórdico de autoria desconhecida que relata a criação do cosmos e o Ragnarök.

Yggdrasil - árvore cósmica dos mitos nórdicos, que serve de “andaime”

para todos os mundos.

Ymir - gigante primordial assassinado por Odin e seus irmãos; a partir de seu corpo, o cosmos foi sendo construído.

AGRADECIMENTOS

Só consegui terminar este livro a tempo e fazê-lo direitinho porque contei com a ajuda da mulher que amo, gentil leitor(a). Minha adorada Tania Mara Antonietti Lopes, uma das maiores especialistas na obra de José Saramago neste país, também tem verve de medievalista, tendo estudado por anos a figura do herói cavalheiresco na literatura portuguesa. Boa parte do capítulo sobre o herói nórdico Sigurd dos Volsungos foi rascunhada por ela, assim como preciosas informações sobre as lendas arturianas incorporadas ao último capítulo do livro. Obrigado, coração!

Por falar em casais, dois estudiosos brasileiros das mitologias nórdica e celta, o historiador Johnni Langer, da Universidade Federal da Paraíba, e sua mulher Luciana de Campos, doutoranda em letras na mesma instituição, mandaram-me preciosas indicações bibliográficas sobre fontes originais dos mitos e ainda se deram ao trabalho de ler os capítulos antes, ajudando-me a evitar algumas besteiras. Os possíveis erros que sobraram no texto depois disso são, é claro, de minha inteira responsabilidade.

Agradeço ainda à gloriosa biblioteca do Instituto de Física de São Carlos, no campus da USP da minha cidade, um refúgio para quem precisa se privar do uso da internet para escrever, escrever e escrever – e às bibliotecárias que, mesmo me olhando esquisito depois de três anos frequentando o lugar (com aquela cara de “caramba, mas esse rapaz não vai defender o doutorado logo e parar de ocupar espaço?”), nunca me expulsaram.

Um enorme muito obrigado pela paciência da minha editora, Karin Hueck, que jamais entrou em pânico, apesar da minha notória fama de atrasildo, e ao chefe dela, o veio de guerra Alexandre Versignassi, que jogou esta deliciosa bucha no meu colo.

E, finalmente, obrigado à minha família querida, meus filhotes Miguel e Laura, e aos amigos próximos e distantes: Salvador, Fred, Lê, Juliana, Mirella e Fernando, Rita e Ricardo, Mariana, Gabriel, Phil, Claudinho e tantos, tantos outros.

Aproveitem o livro!

BIBLIOGRAFIA

ABRAM, Christopher. *Myths of the Pagan North*. London; New Delhi; New York; Sidney: Bloomsbury, s.d.

ANTHONY, David W. *The Horse, the Wheel and Kanguage*. Princeton, Oxford: Princeton University Press, 2007.

BROWN, Nancy Marie. *Song of the Vikings. Snorri and the making of Norse myths*. St. Martin's Press, s.d.

BYOCK, Jesse L. (Org.). *The Saga of the Volsungs. The Norse epic of Sigurd the dragon slayer*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, 1990.

CARSON, Ciaran. *The Táin*. London: Penguin Books, 2008.

DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. *Myths and Symbols in Pagan Europe: early Scandinavian and Celtic religions*. Syracuse: Syracuse University Press, 1988.

EDWARDS, Cyril. *The Nibelungenlied: The Lay of the Nibelungs*. New York: Oxford University Press, 2010.

GANTZ, Jeffrey (Org.) *Early Irish Myths and Sagas*. London: Penguin Books (Classics), 1982.

GILLIVER, Peter; MARSHALL, Jeremy & WEINER, Edmund. *The Ring of Words*. New York: Oxford University Press, 2006.

HABER, Karen. *Meditations on Middle-Earth*. New York: A Byron Preiss Book; St. Martin's Press, 2001.

HEATHER, Peter. *The Fall of the Roman Empire*. New York: Oxford University Press, 2006.

_____. *Empires and Barbarians*. London: Pan Books, 2010.

_____. *The Restoration of Rome*. London: MacMillan, 2013.

LANGER, Johnni. *Fé Nórdica: mito e religião na Escandinávia medieval*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2015.

_____. *Na Trilha dos Vikings: estudos de religiosidade nórdica*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2015.

_____ (Org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015.

LARRINGTON, Carolyne. *The Poetic Edda*. New York: Oxford University Press, 2014.

LOWDER, James (Ed.) *Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Dallas: Benbella Books, 2012.

MARTIN, George R. R. *O Mundo de Gelo e Fogo: a história não contada de Westeros e de As Crônicas de Gelo e Fogo*. São Paulo: Leya, 2014.

MOOSBURGER, Théó de Borba (Org.). *Saga dos Volsungos (anônimo do século 13)*. São Paulo: Hedra, 2009.

_____. *Britain BC. Life in Britain and Ireland Before the Romans*. HarperCollins E-Books, s.d.

RADICE, Betty (Ed.) *The Mabinogion*. London: Penguin Books (Classics), 1976.

RAFFEL, Burton. *Das Nibelungenlied: song of the Nibelungs*. New Haven & London: Yale University Press, 2006.

SHIPPEY, Tom. *The Road to Middle-Earth*. London: HarperCollins Publishers, 1982.

SJOESTEDT, Marie-Louise. *Celtic Gods and Heroes*. London: Dover Publications, 2000.

SNORRI, Sturluson. *The Prose Edda*. London: Penguin Books (Classics), 2015.

TOLKIEN, J. R. R. *The Monsters and the Critics and Other Essays*. London: HarperCollins Publishers, 1997.

_____. *Unfinished Tales of Númenor and Middle-Earth*. London: HarperCollins Publishers, 1998.

_____. *The Silmarilion*. London: HarperCollins Publishers, 2011.

_____. *The Fall of Arthur*. Boston; New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.

_____. (Trad.) *Beowulf*. Boston; New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2014a.

_____. *Tales from the Perilous Realm*. London: HarperCollins e-books, 2014b.

_____. *The Lay of Aotrou an Itroun Together with The Corrigan Poems*. London: HarperCollins Publishers, 2016.

_____. *A Secret Vice. Tolkien on Invented Languages*. London: HarperCollins Publishers, 2016.

WICKHAM, Chris. *The Inheritance of Rome*. London: Penguin Books, 2009.

ZALESKI, Philip & ZALESKI, Carol. *The Fellowship. The Literary Lives the Inklings: J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Owen Barfield, Charles Williams*. New York: Farrar Straus and Giroux, 2014.

© 2017, José Reinaldo Lopes

EDIÇÃO Karin Hueck

PROJETO GRÁFICO Fabrício Miranda

CAPA Diego Sanches

ILUSTRAÇÕES Rômulo Pacheco

REVISÃO Alexandre Carvalho

PRODUÇÃO GRÁFICA Anderson C. S. de Faria

DIRETORA EDITORIAL ABRIL Alessandra Zapparoli

DIRETOR EDITORIAL - ESTILO DE VIDA Sérgio Gwercman

DIRETOR DE REDAÇÃO Alexandre Versignassi

DIRETOR DE ARTE Fabrício Miranda

L864m

Lopes, Reinaldo José

Mitologia nórdica. / Reinaldo José Lopes. – São Paulo: Abril, 2017. 260 p ; il. ; 23 cm.

(Superinteressante , ISBN 978-85-5579-204-5)

1. Mitologia nórdica. 2. Mitologia - Lendas. 3. Histórias escandinavas - Mitos. I. Título. II. Lopes, Reinaldo José. III. Série.

CDD 398.23948



2017

Todos os direitos desta edição reservados à EDITORA ABRIL S.A.

Av. das Nações Unidas, 7221

05425-902 – Pinheiros

São Paulo - SP – Brasil

Table of Contents

[Dedicatória](#)

[Introdução](#)

[Confissões de um fã do Thor](#)

[Parte I: Mitologia Nórdica](#)

[Capítulo 1: Lobos Vindos do Norte](#)

[Capítulo 2: No princípio, gelo e lava](#)

[Capítulo 3: O quem é quem dos deuses](#)

[Capítulo 4: As péssimas ideias de Loki](#)

[Capítulo 5: A vez em que Thor foi derrotado](#)

[Capítulo 6: O cuspe e a poesia](#)

[Capítulo 7: Como Balder vai para o inferno](#)

[Capítulo 8: Sigurd, O Matador de Dragões](#)

[Capítulo 9: O inverno está chegando](#)

[Parte II: Mitologia Celta](#)

[Capítulo 10: Os Senhores da Europa - por alguns séculos](#)

[Capítulo 11: Os deuses irlandeses](#)

[Capítulo 12: O invencível Cú Chulainn](#)

[Capítulo 12: Troca-troca de casais reais](#)

[Capítulo 14: Irlandeses, caldeirões mágicos e cabeças cortadas](#)

[Capítulo 15: O reino vazio e uma infestação de ratos encantados](#)

[Capítulo 16: A virgem, os porcos e um adultério sanguíneo](#)

[Parte III: Game of Thrones e a Mitologia Moderna](#)

[Capítulo 17: Mitos transformados](#)

[Capítulos 18: As origens de Game of Thrones](#)

[Glossário](#)

[Agradecimentos](#)

[Bibliografia](#)

[Folha de Rosto](#)